

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年7月5日
27
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
隨刊附送
一周年紀念獻禮
GAME PLAYERS EX
不另收費
請向零售商索取
每本港幣35元
送
《遊戲誌》遊戲人間座枱月曆
《真說侍魂 武士道烈傳》
《遊戲誌》一周年
皆大歡喜送大禮
梦回三国扫描制作
攻略最強
月花霧幻譚
KING'S FIELD III
卒業CROSS WORLD
STRIKERS 1945
SWORD & SORCERY
FEDA REMAKE!
迷離夜症候群
SNK夏日POWER ATTACK
THE KING OF FIGHTERS '96
神凰拳
霸王忍法帖
真說侍魂 武士道烈傳……
街機版、PS版奧運遊戲各自各精采
© 1996 SNK
鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

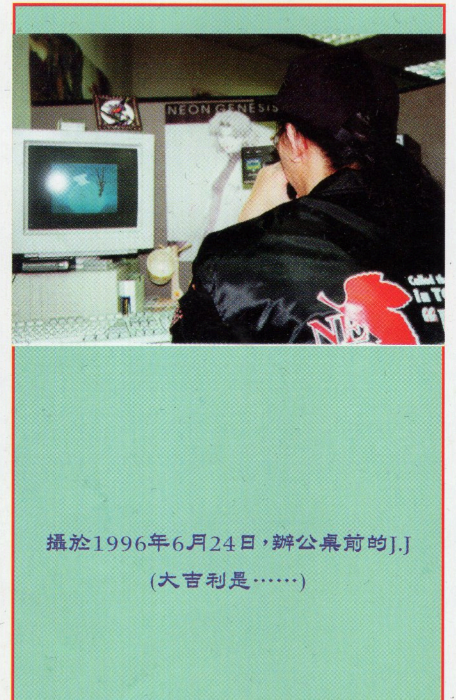
《遊戲誌》預你唔睇都睇咗一年嘅——
ULTRA-SUPER-EXTRA-DELUXE 編者話 EX PLUS

這一年來，《遊戲誌》嘅幕後老細對住班編輯都好似EVA對住班CHILD咁——



快啲交稿呀——！

P.S.：但願我唔係嗰支ENTRY PLUG……（米奇）



攝於1996年6月24日，辦公桌前的J.J

（大吉利是……）

以下，是一件驚天地、泣鬼神的世紀盛會（注：與本刊創刊一周年無關）

行動名稱：福田君信心剿滅計劃暨指令魔人信心挽回計劃
時間：一九九六年六月二十四日，凌晨
地點：港島灣仔，遊戲誌總部
主催人：ARES／ZAC（R）
對象（受害者）：福田君／指令魔人

事發經過：話說於一九九六年六月二十四日凌晨時分，當遊戲誌全人正埋頭苦幹時，於ARES身後突然傳來一陣撕殺聲，於是ARES回頭一望，原來是本刊作者福田君、XICO及格鬥編集指令魔人開動了「撒旦」的《KOF》。不一會，隨着身後的戰鬥氣息竟愈來愈強，ARES的戰意竟也高昂起來，於是，不可思議的事情便發生了……

興緻一到，一向格鬥水平低下的ARES及沒有跟開《KOF》的ZAC竟拿起手掣向福田君及指令魔人兩名《KOF》高手挑戰。本來，以此情況已早預測到戰鬥的結果，但是令人驚異的事情就在此時發生了，ZAC首先以大門五郎、韓國波波及巴西頭巾仔組成「真．極惡同盟隊」，而戰法便是貯滿氣便用雙掣大攻擊，而且一次必殺技也不用，結果竟是連挫兩名高手，兩名高手即使不死亦被弄至手忙腳亂，於是指令魔人開始目露兇光，雙手震動，而福田君便不斷大叫：「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！！」，而大會的前半部分「福田君信心剿滅計劃」便告正式開始，當然，指令魔人亦十分之傷，不過打擊就無福田咁大。之後，遊戲誌的「隱藏人物」終於出場，同時將「福田君信心剿滅計劃」推至高潮，因為ARES竟先後以韓國爪仔及超能力食飽少年數次將指令魔人推至絕境，至於福田君更連番受挫，而ARES的戰術便是無招勝有招，首先爪仔只以輕拳出擊，不時突然推前替敵人作全身按摩，而同以爪仔應戰的福田君便就此一命嗚呼。在飽飽少年方面，ARES便只會用一招跳高反手波手肘攻擊，理論上，本來此招是極易攻破的，而福田君亦因而掉以輕心，誰知ARES的秘招就是時得時唔得（大佬，我自己都唔知出唔出到㗎！），於是每次ARES跳起時福田君便立刻彈後或防守，就此被ARES取得主動優勢，而「福田君信心剿滅計劃」亦就此完滿結束，只留下滿眼紅筋的指令魔人及「含住條脷」不發一言的福田君。

之後，在起動了《少年街霸》後，大會的第二幕「指令魔人信心挽回計劃」便告開始，而在此階段中，ARES便以武神流的士、四眼軍佬及四萬泰仔作戰，而戰術亦是無招勝有招，不時出招，以齋拳腳決勝。最後，由於指令魔人已不敢掉以輕心，加上其連續技的確狠辣，而且有計劃地（其實是發了茅！）以連續三次LEVEL 1真空波動拳將泰仔屈至場邊硬擋及扣能源，結果便虎口餘生及於泰仔手上奪回格鬥編集的稱號，回復信心。不過，另一邊廂福田君的惡運卻接踵而來，除連續被齋拳腳的ARES／ZAC牌的士肆意蹂躪外，亦被ARES的泰仔突然之終結，而且最令人為之側目的便ARES竟以福田君的至愛四眼軍佬將事主帶至地獄深處……就此，「指令魔人信心挽回計劃」便告完滿結束，只留下福田君整晚喃喃自語：「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！！」。以後，每當夜闌人靜時，灣仔上空便會出現不明飛行字體「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅…………！！」

（福田君信心剿滅計劃暨指令魔人信心挽回計劃主催者其之一ARES）

轉眼間，「遊戲誌」又出版了一年，眼見一本自己有份參與的雜誌不斷成長，實在有說不出的喜悅和興奮！縱使期間遭遇到不少困難，亦度過了不少個夜晚……但為了讓「遊戲誌」的讀者有更高的享受，筆者就算赴湯蹈火……（編按：下刪418字）。

緊急速報：

當筆者正在寫這一篇稿時，身後竟發生了一件不可思議的事情……！

正當坐在筆者身後的ARES慣常地「伸懶腰」時，他的身後出現了一個人影——ZAC！

眼見ARES伸懶腰伸得異常過癮，而且更把雙手伸到直一直兼夾流露出一臉十分享受的表情……ZAC的內心不禁有點「唔抵得」！

於是他便迅雷不及掩耳地使出一招滕堂流的秘傳擒拿手，把ARES那雙伸到直一直的手擒着，然後更不停向下搖；這時ARES的面上不時呈現出痛苦的神色，而且更不斷地慘叫，他的慘叫聲就像阿鼻地獄裏的冤魂一樣，震憾了整個編輯部，簡直是聞者傷心，見者流淚……突然，ARES抽搐了幾下，然後大叫了幾聲！

「吖……吖……吖……老公，我生得啦……吔咩嗲……！」

「競猜編輯是誰冇獎遊戲」表揚名單

答案：請看上期「遊戲誌」的編者話
姓名：珍寶3
身份證：K5……（他說不便公開，因怕被XX報仇）
電話：（他說不便公開，因怕被XX玩電話，半夜被人CALL醒去……）

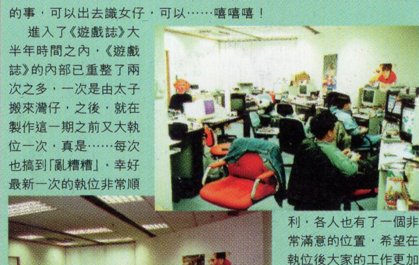
（PUYU神）

不經不覺《遊戲誌》已推出了一年的時間了，不過對黑龍而言，在這個大家庭只是大半年的時間而已，然而，在這大半年時間之內，的確學到了不少以前從未接觸過的東西，亦認識到不少以前只聽其聲而不見其人的「傳奇人物」，當然，亦見到以往和自己一起工作過的伙伴。對於不同的人，黑龍也有着不同的體會，亦令黑龍有着不少的改變。

話說回頭，記得在最初進入《遊戲誌》的時候，發覺原來這裏的人們大都是以前同一間公司出來的，所以份外有親切感，而且大家也是同道中人，所以話題也特別多，工作起上來也份外投入，不過，這裏終歸也不是一本動漫畫刊物而是一本遊戲機雜誌，所以在工作上有時也會發生不少的問題，最初期的便是在使用電腦上的問題了，不過，經過了這段時間，黑龍基本上已習慣了這裏的工作了。

在這裏的工作中，黑龍愈發覺一件非常悲傷的事實，那便是每期也要「非常的OT」，雖然在未進入這裏之前已知道了這裏的工作是非常艱苦的，不過，萬料不到是這樣的可怕，天呀！每次不能回家吃飯的日子裏，心裏也會有着同一個疑問：「為甚麼其他人（公司以外的朋友）在家中飽餐的時候我不能回家吃飯呢？為何其他人可以有假放而我們沒有假放呢？為何……？」終於經過了這大半年的時間，黑龍終也想了，答案只有一個，那便是：「我們是《遊戲誌》的編輯！」除了這個答案之外，黑龍真的想不到其他更好的答案。雖然「領導層」常常說會改善，不過，事實就擺在眼前，其實一點也沒有改變過，那麼我們以後的生活……（嗚嗚嗚）天呀！黑龍真的很想有多些的私人時間，可以個自己的事，可以出去識女仔，可以……嘻嘻嘻！

進入了《遊戲誌》大半年時間之內，《遊戲誌》的內部已重整了兩次之多，一次是由太子搬來灣仔，之後，就在製作這一期之前又大執位一次，真是……每次也搞到「亂糟糟」，幸好最新一次的執位非常順



利，各人也有了一個非常滿意的位置，希望在執位後大家的工作更加出色，我們一定會更加努力的工作，務求使《遊戲誌》精益求精，希望以後大家繼續支持！

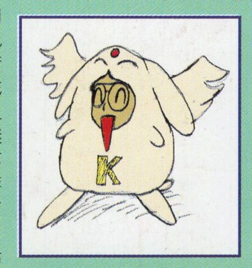
（赤目黑龍）

「吓？乜話？《遊戲誌》出咗成年㗎嗱？！咁快？係真唔係呀？」

WELL，這就是當小弟驚覺這期就是《遊戲誌》一周年的第一個反應。

查實小弟在《遊戲誌》內爬格仔，已差不多有半年的時間。由一個只是喜歡打機的死靚仔到現在加入了職業寫攻略的行列（簡稱：職業寫攻隊），轉變實在很大，亦有點令人難以置信。嘎嘎，現在好好醜醜的也是一個遊戲機界的業內人士吧，哈哈哈……（汗顏的苦笑）。

另一方面，由今期開始《遊戲誌》中的各「格仔爬行者」就要面對新生活，就是要以面壁思過形式去製作新一代的完美閉門造車攻略（嘩，你噏乜鬼呀你？！）。不過，各格仔爬行者也十分欣賞這項新設施，尤以爬行者丁丁（冇錯，係丁丁，唔係J.J.）更為雀躍，因他已用大量EVA商品建起了一個名為丁丁結界的東西。不過另一方面，此項設施也衍生了些民生問題，好像「黑龍電視起動無敵超電磁衝擊波猛撼無助眼花小健健視網膜」及「軟泥教主背後之謎之金三角將成為第三新東京的新址」等等，而這些亦很有可能會在未來數月成為城中之熱門話題，請各位到時留意。



（編輯KAN）

P.S.
特此鳴謝ARES兄教授小弟關於第三新東京此名詞

首先，老土也要說一句，多謝老米給小弟一個機會，令我可以成為一個正式的格鬥遊戲編輯，令我可以在一個自己喜歡的圈子裏，發揮所長……

記得在95年的5月26日，《遊戲誌》的試刊號在各GAME舖出現；在同時，某遊戲機代理商向各GAME舖發放流言，說《遊戲誌》是一本沒有取得版權的書刊，哪一間舖頭賣《遊戲誌》，哪一間舖頭便會收到其律師信云云……連我當時一些開GAME舖的朋友們也不敢賣這本「會被人告」的遊戲雜誌……總之，這樣便到了《遊戲誌》的一周年了……

大家可能不相信，小弟是和《遊戲誌》同一日生日的——一樣是5月26日，也可算是有緣吧？而自己到《遊戲誌》工作也算是機緣巧合，從只是一個愛上了《STREET FIGHTER》的小伙子，進階成為一個玩《SF II》時於連續技中使用上「軍佬陽空撻」(！)的「高手」……然後變成在一屋邨中的唯一GAME舖中幫手睇舖的小朋友，再成為在一間「租機打」的GAME舖中之「御用STREET FIGHTER金牌殺手」，再進化成在《SF ZERO》中使用「連續技—阿修羅閃空到對手背後—瞬獄殺」嘅格鬥遊戲編輯；說真的，小弟除了在打機上有小小覺得勝別人之外(其實都只不過係自己認為……)，其他嘢都十分之差，如果俾我做其他工，可能自信心指數已跌至零；可以在這　工作，可能是上天的小小恩賜吧……

現在的心情，就像是在台上和各戰友們一起接受頒獎一樣！因為如果不是各編輯及作者們不眠不休的不斷努力，《遊戲誌》也不能有這樣的成績，小弟也不可以在這　發噏風；總之多謝《SF》；多謝「大朱」；多謝俾機會我做「金牌殺手」的老細及朋友們——NICK、雄、寶、韋；多謝《KOF '95》令我認識了同一程度的格鬥GAME狂ZAC；SS隻《KOF '95》移植得很好；隻《餓狼3》估唔到咁差；「殺意之隆」好好用；神風拳冇變到神鳳拳；《KOF '96》幾時有得玩？幾時可以自己開舖？按極亞金的重拳幫都係出腳；「新韓國奇行」令我同福田君同時「戰鬥不能」十分鐘！自己部SCANNER點解唔郁？頂「孖寶SUPER HERO」帽幾正；輝爺喺電話度同讀者講話我係阿伯！其實我只得21歲；昇龍拳嘅發音應該係「梳NEW屣」；RYU唔係讀「鳥」而係快讀「LI嘞胡」；以上嘅嘢係我一路聽住最早期嗰隻《SF II》SOUND TRACK寫(打)嘅；究竟我係邊個？我喺邊度？點解對住部電腦嘅？

哈……唔……嘅……呀……噢……唔……

(被送青山途中的指令魔人)

作者都有話……

等了足足一年，終於有機會可以在這裏和大家交談，實在是一個值得慶祝和記念的日子哩。話雖如此，在這僅僅數百字的空間內，是絕不可能將心想的話全部說出來，所以還是揀些隨即想到的話題好了。

回看去年，在過去的26期中我的確做了很多遊戲的攻略，又有因某攻略而成為導致脫期的一部分，現在真的要向各位說一聲「對不起」，希望……不，應該說以後絕對不會容許這種事情再次發生。在眾多攻略中，我最滿意的是《MYSTIC ARK》那一份，因為除了能克服撰寫攻略時所遇到的問題外，故事攻略以外的武器道具表的效果亦算很好，在這裏要多謝那位曾經來信稱讚筆者的朋友，本人必定會在不久將來發表另一份更為精美、詳盡及有用的攻略(如果時間許可的話)。另一方面，《STREET FAXER》由創刊至今受到不少人的評擊，亦有朋友說要加版，可是福田只是福田，根本沒有那麼多的時間和精力去搜集資料，因而要在此多謝一直以來報料的各路英雄，希望以後能夠做得更好(各位不要嫌我寫得官腔就好了)。

到了寫自己嘢嘅時候嘞，可能係個人問題，我的確好想各位朋友在睇完本人的文章後，如果覺得有啲乜嘢問題或意見，能夠抽些少時間寫幾隻字俾我，讚又好彈又好，總之都算係一份心意，筆者一定會睇嘅。(如果係女仔寫嚟就更好，哈哈……)仲有一件事，就係筆者有個朋友喺6月生日，「喂，祝你生日快樂呀，

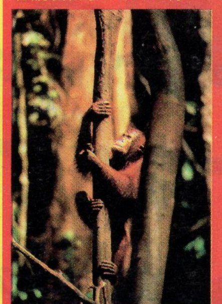


聽唔聽到呀？聽到就寫隻字過我啦。」

(一邊食緊蛋撻、一邊聽緊至鍾意嘅酒井法子歌曲《百無聊賴的聖誕節》、一邊打緊哩份稿嘅BARON龍騎士長FUKUDA)

ARTIST梗有話啦

特此向福田兄再聲明：
我基本上實質上都係一個完美主義者！
無奈每次我想加多DD花臣……唔夠時間啦！
無奈每次我想轉過個靚D嘅色水……唔夠時間啦！
無奈每次我想轉過條字款……唔夠時間啦！
無奈每次我想CHECK真D份稿……唔夠時間啦！
無奈每次我想做一個完美主義者……截稿啦！
結果本書唔夠靚……黐地……未轉MODE……
聽講會請多一個ARTIST喎……(有救啦！PART-TIME都好吖！)
聽講會加多D RAM喎……(加多D人工可能更實際)



ANYWAY，
子濃僅向各位貪靚嘅讀者們保証：
踏入第二年我會更加努力咁向上扒呀……扒呀……扒呀……

睇　睇
啱聽唔啱聽?!

(蝦，唔知棵樹有幾高呢？！)

估唔到：
估唔到遊戲誌哩個
估唔到遊戲誌哪個
估唔到遊戲誌可以創刊
估唔到遊戲誌可以出到咁多期
估唔到遊戲誌可以有不錯的銷量
估唔到遊戲誌咁快就一周年
估唔到遊戲誌一周年連本筆者都可以寫作者話
多謝遊戲誌肯請我寫稿
多謝遊戲誌到而家都未炒我
多謝遊戲誌咁多位編輯嘅關照
多謝遊戲誌的讀者支持令我不至失業
多謝遊戲誌可以俾個機會我喺哩度講嘢
多謝遊戲誌哩個
多謝遊戲誌哪個
多謝：

(估唔到咁多多謝嘅XICO)



(ZAC)

唔……一周年，我不依、我不依。

咁快就一周年，我個書櫃已大約有一大PART地方放《遊戲誌》了(其他的地方放日本GAME雜誌)。

我想我對GPM有很多希望，希望GPM大老細睇到這篇有血有淚、字字誅譏、傾國傾城的驚世無敵願望篇。

一. 加人工；唔係加我……係加七位不眠不休的編輯，當各位讀者見過他們的尊容(尤其是截稿之前)，唉！我真的擔心佢哋就快死……呀！不如幫他們買一份保險如何？

二. 出一本中文版超級大技林，將PS、SS、SFC所有GAMES的秘技完全地刊載，包賺大錢。

三. 既然由日本遊戲生產商直接支持，就應該盡量利用這個強項，介紹多啲新GAME開發情況，新遊戲機附件，試玩版介紹等，咪等啲傻仔自以為好叻，餐餐用四百字讚美自己而內容只得少少。

四. 增加多些內容及攻略，售價貴一些都可以，像日本的遊戲雜誌，代讀者訂一些日本精品，如超音鼠精品等。

最後，我希望有更多的稿費……(哈！哈！)

執筆時尚未收到稿費……

PUYU神牙痛仍未改善……

我終於知道誰是赤目黑龍……

一周年會有乜嘢送？PS？SS？還是VIRTUAL BOY(哈哈)？杯麵一百杯？叉燒飯？……

(李迪偉)

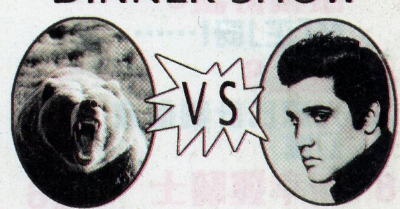
六月二十七日，我一返到公司米奇就話今期有一小段ARTIST話叫我諗諗。死嘞，排嘢我就識寫嘢好難喎。不過點解好似愈來愈多話咁，先有輝哥語錄，後有ARTIST話，遲啲可能有掃地人話，抹電話人話，老闆話……

另EVA消息一則。雖然我沒睇過EVA，但米奇一眾人經常提及，所以略有聽聞。話說早經日經過王甘商場，見到幾隻EVA COLLECTOR'S DISC問一問幾錢，六百幾蚊，仲另有港產普及版只售百多元，真係「為顧客着想」。

(SING)

輝哥今晚好節目

DINNER SHOW



真材實料大灰熊　冒牌貓王

埋身肉搏戰！



隨刊附送

GAME PLAYERS EX
更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

送大禮

半年一度

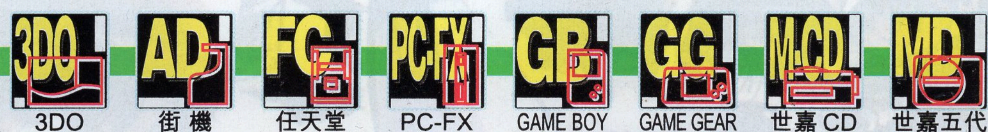
新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話説

賞心樂事

機種



3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代

NG　PC-E　PC　PS　SFC　SS　VB

NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰


不適合十八歲以下人士


對應光線鎗


對應滑鼠


對應軟盤


對應ANALOG控制桿

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／◆FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、李迪偉◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）


遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
The Art of Game


遊戲誌
GAME PLAYERS
真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
The Art of Game
鳴謝：COMPUTER PLAZA
1996 SNK





以COMBINATION為主的新種格鬥遊戲

餓狼傳說3



《餓狼3》在街機上推出至今已有一年，現今在SS上推出了。為了顧及新的讀者，現在於這裏再次刊登其出招表，而且更加上偽技表及三位隱藏人物的出招，希望對各位有用。

而關於隱藏人物的使用方法及潛在能力的使用方法，可參巧今期的秘技工場。

《餓狼傳說3》基本操作、特殊操作一覽表

突進	快速輸入→→
脱離	快速輸入←←
屈身前進	持續輸入↘
腰閃	快速輸入↘
腰閃攻擊	在腰閃中按任何掣
迴避攻擊	從防禦狀態中→+X掣
浮躍	快速的輸入↖或↑或↗
前邊閃	同時按XY掣或按Z
後邊閃	同時按AB掣或按C
前邊閃攻擊	在前邊上按任何掣
後邊閃攻擊	在後邊上按任何掣
對前邊攻擊	對手在前邊時按XY掣或按Z
對後邊攻擊	對手在後邊時按AB掣或按C

代號一覽表

N	將控制桿保持在中央位置
（HIT）	近距離組合技，要擊中對手才會繼續
（ALL）	任何情況下都能使用的組合技
（EXC）	要在遠距離才能使用
邊閃技性能表中的○	可站立防禦的招式
邊閃技性能表中的●	不可站立防禦的招式
邊閃技性能表中的DOWN	擊中時能令對手倒下的招式
邊閃技性能表中的（飛）	擊中時能令對手飛到邊線的招式

泰利·波格

■潛在能力——超火炎牆






投技	一本背負投	接近敵人時→+A掣
指令技	背身迴蹴	→+B掣
	上勾拳	↙+A掣
必殺技	衝擊拳	↓↙←+X或A掣
	昇蹴落捶	→↓↘+Y或B掣
	裂破斬	↓↙←↖+Y或B掣
	火炎拳	↓↘→+X或A掣
超必殺技	超火炎牆	↓↙←↙→+同時按AB掣
潛在能力	超火炎牆	↙+A～→+A～→↖↓↙←+同時按AB掣（HIT）
組合技	回身鞭捶	N XXA（ALL）
	雷鳴削蹴	N XX↓B（ALL）
	閃電連蹴	N XYB（ALL）

	泰利殺法1	→XAAAB（HIT）
	泰利殺法2	→XAABB（HIT）
	泰利連捶	AAAAA（HIT）
	攀石拳	AA↙A（HIT）
偽技	偽火炎拳	↓↘→+YB
	偽衝擊拳	↓↙←+YB
	偽裂破斬	↓↙←↖+XA
	偽超火炎牆	↓↙←↙→+YA

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

安迪·波格

■潛在能力——超裂破彈









投技	內股	接近敵人時→+A擊
指令技	浴叩腿	→+B擊
必殺技	斬影拳	↙→+X或A擊（強斬影拳　擊中時，可再輸入↙→+A成超斬影拳）
	不知火蜘蛛絡	↓儲氣後↑+B擊
	幻影不知火	在空中↓↘→+B擊
	昇龍彈	→↓↘+X或A擊
	飛翔拳	↓↙←+X或A擊
超必殺技	超裂破彈	↓儲氣後↘→+同時按AB
擊		
潛在能力	超裂破彈	N+B～↓+A～↓↙←→+
同時		按AB擊（HIT）
組合技	技突張	XAAAAB（HIT）

	技小突張	XAAB（HIT）
	變則連腳	YYY→A（HIT）
	亂激	AAA→A（HIT）
	小亂激	AA→B（HIT）
偽技	偽飛翔拳	↓↙←+YB
	偽斬影拳	↙→+YB
	偽昇龍彈	→↓↘+YB
	偽超裂破彈	↓↘→+XA

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

東丈

■潛在能力——螺旋勾拳









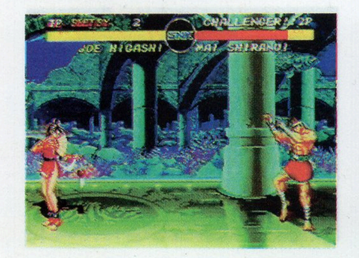
投技	東丈殺法	接近敵人時→+A擊
	膝地獄	接近敵人時→+B擊
指令技	滑蹴	↘+B擊
	東丈迴蹴	←+B擊
	蝠爪拳	←+A擊
必殺技	龍破腳	↙→+Y或B擊
	黃金之踵落	↓↙←+Y或B擊
	虎破龍	↓↘→↗+Y或B擊
	颱風勾拳	←↙↓↘→+X或A擊
超必殺技	螺旋勾拳	→←↙↓↘+同時按AB擊
潛在能力	螺旋勾拳	從遠距離→↘↓↙←+同時按
AB擊		
組合技	颱風連腳	YBB（EXC）

	疾風飛沙	←AB↓B（ALL）
	爆烈連踵	↓ABB（HIT）
	爆烈連拳	AAAAA（HIT）
偽技	偽颱風勾拳	←↙↓↘→+YB
	偽龍破腳	↙→+XA
	偽虎破龍	→↓↘+XA

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	○DOWN	●
下邊閃	○	●	○飛	○飛	

不知火 舞

■潛在能力——超必殺忍蜂





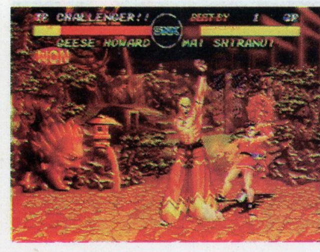


投技	風車崩改	接近敵人時→＋B擊
	夢櫻改	在空中接近敵人時↙↓↘＋
A擊		
指令技	龍之舞	←＋B擊
必殺技	花蝶扇	↓↘→＋X或A擊
	龍炎舞	↓↙←＋X或A擊
	陽炎之舞	↓↓＋同時按XYA擊
	必殺忍蜂	←↙↓↘→＋A擊
	飛鼯之舞	在空中↓＋同時按 YA或AB擊
超必殺技	超必殺忍蜂	→↙→＋同時按AB擊
潛在能力	超必殺忍蜂	挑釁中按着A擊～→↙→＋ 同時按YB擊
組合技	飛燕連舞	Y→Y→Y（HIT）
	亂舞風車	AAA（HIT）
	朧獨樂	AB（HIT）
	霞櫻	AAY（HIT）
	雲雀疾風之舞	AAAB（HIT）
偽技	偽花蝶扇	↓↘→＋YB
	偽龍炎舞	↓↙←＋YB
	偽飛鼯之舞	在空中↓＋同時按XY

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

傑斯·候活

■潛在能力——鬥氣風暴







投技	真空投	接近敵人時↘＋A擊
	虎殺投	接近敵人時←＋A擊
	雲隱	接近敵人時↗＋A擊
	虎殺掌	接近敵人時→＋B擊
連攜技	絕命人中打	於虎殺投擊中時按A擊
	絕命必中絞	於 雲隱擊中時按A擊
指令技	雷光回蹴	←＋B擊
必殺技	烈風拳	↓↘→＋X擊
	烈風雙拳	↓↘→＋A擊
	觸身投·上段	←↙↓↘→＋Y擊
	觸身投·中段	←↙↓↘→＋B擊
	邪影拳	←儲氣後→＋Y或B擊
	疾風拳	在空中↓↙←＋X或A擊
超必殺技	鬥氣風暴	↙→↘↓↙←↘＋ 同時按AB擊
潛在能力	鬥氣風暴	↓＋A～A～↓↙←→＋ 同時按AB擊（HIT）
組合技	武者水月突	AAAAA（HIT）
	雷擊腳	B←BB（HIT）
偽技	偽烈風拳	↓↘→＋YB
	偽邪影拳	↓↙←→＋YB
	偽鬥氣風暴	↙→↘↓↙←↘＋XA

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●飛	○
下邊閃	○	●	○飛	●飛	

波比・威爾遜

■潛在能力——狂狼連轉腳



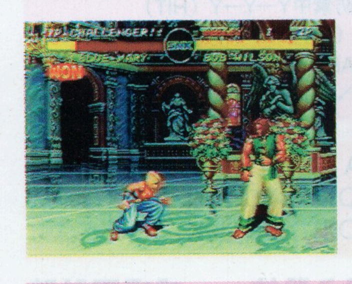
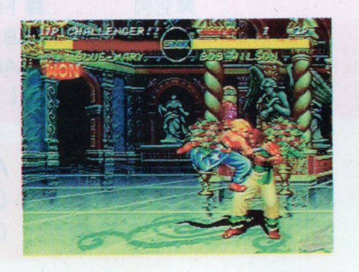
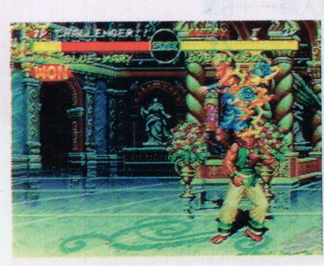
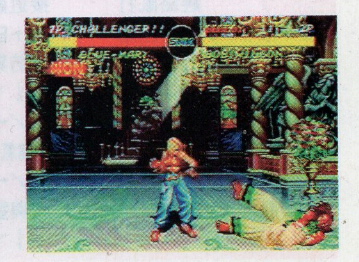



投技	獵鷹腳	接近敵人時→+B擊
指令技	滑步頭搥	→+A擊
	浮身踏腿	在空中↘+B擊
	波比連翻腳	起身時突然↑+A擊
必殺技	野牛角蹴	↓儲氣後↑+Y或B擊
	地轉旋風腳	同時按XA或YB擊
	野狼腳	←儲氣後→+Y或B擊
	翻身落踵	在獵鷹腳擊中時↘↘+B擊
	黃蜂腳	在獵鷹腳擊中時↗↗+B擊
超必殺技	狂狼連轉腳	↓↓↓+同時按YAB擊
潛在能力	狂狼連轉腳	在突進的減速中↙↗+同時按AB擊
組合技	怒狼腳	AB↓↓B（HIT）
	野貓腳	B←BB（HIT）
	毒牙腳	AAAAB（HIT）
	連腿角靠	AAA→A（HIT）
偽技	——	

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

藍色瑪莉

■潛在能力——瑪莉颱風腳

投技	谷落	接近敵人時↘+B擊
	BACK DROP	接近敵人時於腰閃中回轉
控制桿一圈+A擊		
連攜技	阿基里斯鍵固	於谷落擊中時按B擊
	顏面	於BACK DROP擊中時按B擊
指令技	上步施蹴	→+B擊
必殺技	轉踵落腳	↓↘→↗+X擊
	瑪莉蜘蛛固	↓↘→↗+A擊
	指天迴腳	→↓↘+Y擊
	瑪莉蕩空絞	→↓↘+B擊
	直削腿	←儲氣後→+Y擊
	瑪莉卷膝固	←儲氣後→+B擊
超必殺技	瑪莉颱風腳	↙儲氣後↓↘→↗+同時按YB擊
潛在能力	瑪莉颱風腳	→←↙↓↘→同時按AB擊
組合技	瑪莉迴蹴	YYB（ALL）
	瑪莉連掌	AA→B（HIT）
	瑪莉超連掌	AAA→B（HIT）
	性感步法	→Y→B（ALL）
	連掌卷膝固	X→AAA→↓↘B（HIT）
偽技	偽指天迴腳	→↓↘+YB

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	●
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

佛朗哥‧巴斯

■超必殺技——末日連環擊







投技	三文治殺法	接近敵人時→+A掣
指令技	後腿旋風	→+B掣
必殺技	雙鐘捶	↓↙←+X或A掣
	飄忽拳	←↙↓↘→+X或A掣
	橫擂踵腳	↓↘→+Y或B掣
超必殺技	末日連環擊	→↘↓↙←+同時按AB掣後 →↘↓↙←+同時按AB掣（追加攻擊）
潛在能力	——	
組合技	巴斯殺法A	→X→XYBB（HIT）
	巴斯殺法B	→X→XYB→（HIT）
	巴斯殺法C	→X→XYY→D（HIT）
	卡特寧連打A	AAAA（HIT）
	卡特寧連打B	AAA→B（HIT）
偽技	偽雙鐘捶	↓↙←+YB
	偽橫擂踵腳	↓↘→+XA

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

韓虎

■潛在能力——終結之嵐







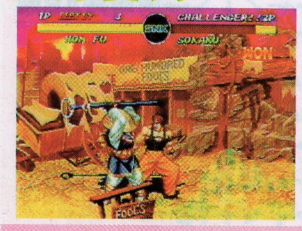


投技	背摺挑身	接近敵人時←+A掣
	經絡亂打	接近敵人時←+B掣
指令技	上步側蹴	→+B掣
必殺技	九龍之讀	從防禦狀態中→+Y或B掣
	制空烈火棍	→↓↘+X或A掣
	電光石火之天	↓↙←↖+Y或B掣
	電光石火之地	↙儲氣後→+Y或B掣（可再按Y或B掣中止）
超必殺技	終結之嵐	↓↙←↙→+同時按YB掣
潛在能力	終結之嵐	當與對手相距一定距離而時間是奇數時 →↓↘←+同時按AB掣
組合技	對對點穴	AAAA（HIT）
	舞空閃	蹲下防禦中Y→Y→Y（HIT）
	混龍出水之法	AAB（HIT）
	青龍出水之法	AAAAB（HIT）
偽技	偽制空烈火棍	→↓↘+YB

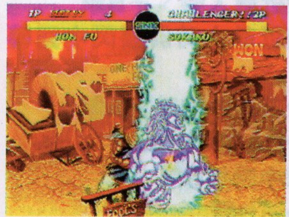
邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●DOWN	●
下邊閃	○	●	○飛	●DOWN	

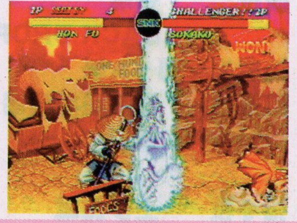
望月雙角

■超必殺技——威喝邪神陣









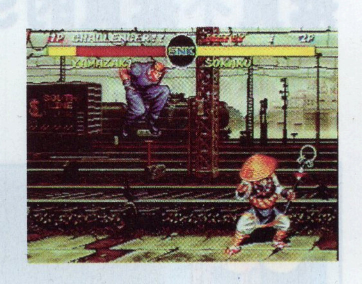
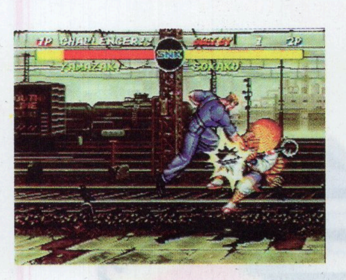
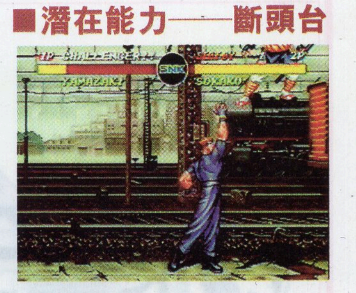
投技	無間地獄投	接近敵人時←+A掣
	無道縛	接近敵人時←+B掣
	昇天殺	在空中接近敵人時↙或↓或↘+A掣
連攜技	地獄門	於無道縛擊中時按B掣
指令技	錫杖上段打	↙+A掣
必殺技	三角釘	↓↘→+X掣
	邪神棍	←↙↓↘→+A掣
	破滅之炎	↓←↙+Y掣
	野猿狩	↓↙←+B掣
	鬼門陣	接近敵人時回轉控制桿一圈+A掣
	憑依彈	→←→+B掣
	邪棍舞	連按B掣
	秘技雷落	→↓↘+B掣
超必殺技	威喝邪神陣	→↘↓↘→+同時按AB掣
潛在能力	邪神獵殺	中段或以上被擊中時→↘↓↙←+同時按AB掣
組合技	天魔失空腳	跳躍着地時N+YB（HIT）
	暗無道滅殺棍	AAAAA（HIT）
偽技	——	

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●飛	○
下邊閃	○	●	○飛	●飛	



山崎龍二

■潛在能力——斷頭台

必殺技	施虐拳	←↙↓↘→+B
	玩蛇拳	(向前方)↓↙←+A～→+A
		(向上方)↓↙←+A～↗+A
	反彈	↓↘→+C
超必殺技	斷頭台	↓儲氣後↘→+YB
潛在能力	斷頭台	脫離着地時→↘↓↙←+AB

組合技	超切線	XXXXA(HIT)
	超猿打	→+AAAB(EXC)

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○
下邊閃	○	○	○飛	○飛	

秦崇雷

■潛在能力——帝王宿命拳








必殺技	帝王神足拳	↙→+X或A
	帝王天眼拳	↓↘→+Y或B
	帝王天耳拳	→↓↘+X或A
	帝王漏盡拳	↓↙←→+A
	帝王他心拳	↓↙←+B
超必殺技	帝王宿命拳	→←↙↓↘+YB

潛在能力	帝王宿命拳	和對手有一定距離 →↘↓↙←+AB

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	○	○飛	○飛	○飛
下邊閃	○	●	○飛	●飛	

秦崇秀

■超必殺技——帝王漏盡拳






必殺技	帝王神足拳	↙→+X或A
	帝王天眼拳	↓↘→+Y或B
	帝王天耳拳	→↓↘+X或A
超必殺技	帝王漏盡拳	↓↙←→+AB
潛在能力	——	

邊閃技性能	X	Y	A	B	腰閃技
上邊閃	○	●	○飛	●飛	○飛
下邊閃	○	●	○飛	●飛	

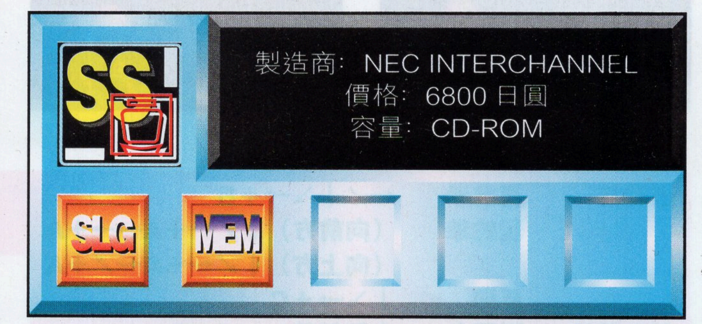




抵買不抵買的SATURN版?

誕生S

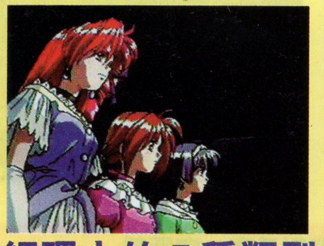
TEXT: J.J

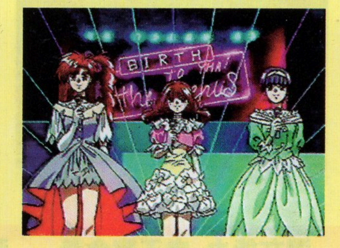


加入了不少新系統的誕生

《誕生》這個以培育偶像少女為題材的SLG自PC-98版以來，已先後在PC-E、IBM PC及3DO上推出過移植版本，但今次這SATURN版卻和以往的有所不同，不但利用了次世代機的功能加入了一些動畫片段，亦新增了多個系統，令那些之前有玩過其他版本的玩家亦能有一定的新鮮感。若是你仍未買這版本的話，不妨先看看這篇介紹來作一參考。

SATURN版第一個新系統是有了經理人類型這設定。今次的玩者（經理人）會有着體力、薪金（給料）這兩項可見的數值和熱意、適性這兩項隱藏數值，這些數值對遊戲的攻略會有着不少的影響……



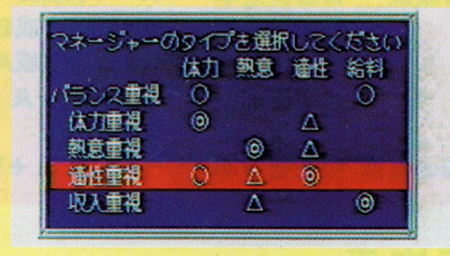






經理人的5種類型

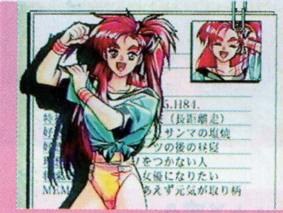
	體力上限	薪金	特點
平均重視	120	10000	沒有甚麼好說的地方，總之就是平均。
體力重視	220	5000	自己的體力較多，即使連續上課也不會倒下。
熱意重視	80	5000	會令3位女孩由初期開始就有較強的奮鬥心。
適性重視	120	5000	與3位女孩會較合拍，很少出現走堂的情形。
收入重視	80	20000	可利用手上較多的錢去送高價的禮物給幾位女孩。

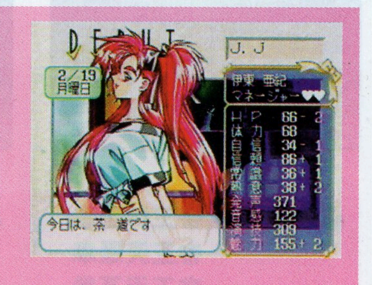


將要由你來培育的三位明日之星



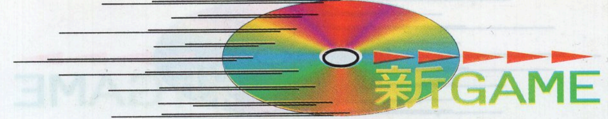
你是一個業內超小型製作公司的見習經理人，在新秀比賽中，本身實力較強的女孩都被那些大公司簽走了，你只找到當時成績最差的三位女孩成為你旗下的新星，她們各有着自己的長處及短處，到底你能否在2年時間內將她們捧成全國偶像呢?





伊東亞紀
AKI ITOH

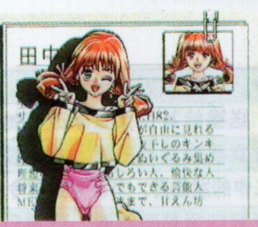
經常都精神奕奕的女孩，初期的演技值是三人中最高的，但由於對經理人的信賴不足，所以必須盡早針對這一點補救，否則她的行動會極度不受控制的。





藤村紗織
SAORI FUJIMURA

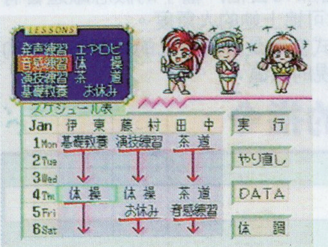
年紀是三人中較大的一人，為人較為文靜，不過體力值卻是三人中最低的，為了補救這弱點，會令你花上不少時間。



田中久美
KUMI TANAKA

另一位初期較易控制的可愛女孩，由於魅力值達500之多，將這個利用在工作上可以壓倒不少對手，但也要小心因自信過高而陷入自傲的狀態。

以平日的上課來提高實力



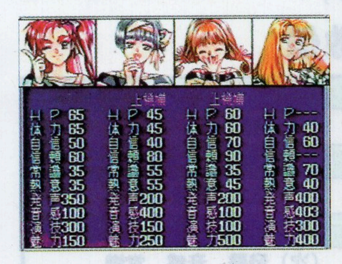
雖然三位女角最初的實力和其他對手有着一定距離，但也不是説沒有機會勝過她們的。遊戲中一共設定了11種狀態值，除了「人氣值」是同時表示三人外，其餘10種數值均會表現出該女孩的狀態。

至於上課方面，本身三位女孩是會定下該星期自己的日程表的，而你每天則只能向其中一人提出修改，但由於有些女孩會定下一些連續二至三天的課，若你選了這些日子的話，那麼在這段日子內其他女孩和這日子重疊的工作也是不能修改的。

各種課堂對狀態值的影響

發聲練習	主要會提高「發聲」值，「自信」值也會有少許增加。
音感練習	主要會提高「音感」值，「自信」值也會有少許增加。
演技練習	主要會提高「演技」值，「自信」值也會有少許增加。
基礎教養	主要會提高「常識」值，「自信」值則會有輕微減少。
健身舞	主要會提高「魅力」值，「自信」值則會有輕微減少。
體操	好運的話會增加「體力」值，但「自信」、「信賴」及「常識」幾項數值均會有輕微減少。
茶道	可同時增加「熱意」及「常識」值。
休息	可令HP回復一定程度。

各種狀態值的含義



HP	會在實行日程表每天的工作後減少，低於30時會出現疲勞或生病等情況。
體力	即HP最大值。數值過低會令工作產生相當多不便，應及早提高。
自信	女孩子對自己的自信心。低於30會哭起來，超過80又會進入自傲的狀態，不易調節的數值。
信賴	過低時會很易走管，超過80則很易會進入「色氣」狀態愛上你這經理人，對上課有一定的正面影響。
常識	主要會影響和對手以問答對決時的取勝機會。
熱意	女孩子本身的奮鬥心，數值足夠時會自行設定一個不錯的日程表。
發聲	除了和有關唱歌的工作有直接影響外，對於需要演技的工作也是會要求有好的發聲值的。
音感	對唱歌的工作影響最大的數值。若數值不高會很難成為一個全面的偶像。
演技	演戲時最重視的數值。數值不高便不能以適當的感情來讀台詞。
魅力	代表着這人在其他人眼中是否可愛，因為藝能界中這是很重要的。
人氣度	同時代表着3人現時的受歡迎程度，當你在工作中取得好成績時便會大幅增加。

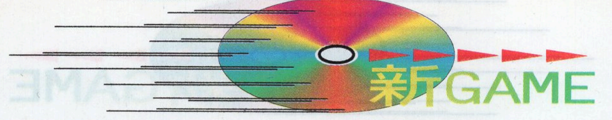
選擇多多的星期日

除了星期1～6的課堂外，星期日會有着特別的設定。每個月最後的星期日均是工作日，而其他日子則可進行一些平常所不能做的事，例如你可以對其中一名女孩進行特訓，送禮物給她們，而今次SATURN版更增加了送禮物的種類及新增了確認郵件這指令，而除了看記事簿或確認郵包外，其餘各指令均是會使用了整個星期日的，總之，為了安全，還是先在系統菜單內SAVE吧。



假日可幹的事情

甚麼也不做（何もしない）	令三人的HP回復一部分，而自己的HP亦可完全回復。若自己的HP降至0的話，是會有三天不能控制課堂的。
特訓	從三人中選出其中一人向某特定科目作特訓，效果大約會是平常的3倍。
溝通（コミュニケーション）	除了搜索、探訪（様子を見に行く）、總之就是讚（とにかく誉める）、聽她的煩惱（悩みを聞く）及假想敵對決（ライバル対決）外，探病（お見舞い）及送禮物（プレゼント）均是今次SATURN版新增的。
看記事簿（手帳をみる）	可確認經理人的狀態、女孩子的個人資料、工作實績資料、假想敵資料及該月份的預定工作等。
確認郵件（郵便物の確認）	若有收到擁躉寄來的郵件時可用這指令打開來看，對狀態值的影響會視乎郵件的內容而定。
系統菜單（システムメニュー）	在這裏作SAVE或LOAD。



各種溝通的方法

探訪	一般來説很少用的指令，但當達到指定條件時，便會發生同居、醉酒等事件。
送禮物	利用每個月手上的錢，送禮給某位女孩來改善她對你的印象。
讚賞	總之就是不斷的向某位女孩説讚她的話，務求在最短時間內提高她的自信。每次使用均可提高自信值10。
聽她的煩惱	當女孩子出現了不利於工作的狀態時，可使用這指令來回復導致該狀態的數值，若是在平常使用則可提高女孩子對你的信賴值。
假想敵對決	以問答遊戲或是跳舞直接向假想敵挑戰，獲勝時可令對手暫時不會露面。
探索	只會在女孩子失踪時出現的指令，可將這女孩子找回來。
探病	只會在女孩子生病時使用的指令，以3000日圓的代價來到女孩的家中探病，加快這名女孩的康復（回復HP）。

●送禮的種類

由於加入了錢的要素，送禮在今集有了一定的改變，基本上可送的物品有5種，對數值的影響亦各有不同，但由於家庭用卡拉OK的價錢為10000元，每月收入只有5000元的話便不可能送這禮物了（因為上個月用剩的錢是不會累積到下個月的）。

禮物的價錢與影響的數值

便利店飯盒	1000日圓	提高少許信賴值及回復少許HP
布公仔	2000日圓	提高少許信賴值
營養劑	3000日圓	提高少許信賴值及回復較多的HP
音樂盒	4000日圓	提高較多的信賴值及少許的音感值
家庭用卡拉OK	10000日圓	同時提高信賴、音感及發聲值

●利用郵件調節數值

雖説是來自擁躉的郵件，但也不一定會是好東西來的，擁躉信（ファンレター）可提高3人的自信及熱意，嘲笑信（ヤジの手紙）卻會降低自信及熱意；花束可增加3人的HP，而刀片（カミソリ）則會降低3人的HP，但因為看郵件是不會結束星期日指令的，只要你在事先SAVE，即使看過之後不滿意也可……其中嘲笑信雖説會降低自信，但因為自信太高會陷入自傲狀態，間中利用這種信來調節一下會很有幫助。

另一方面，有時候亦會收到來自假想敵的信，她們有時只會説兩句話奚落一番，但有時卻會直接向你挑戰！（就和平常挑戰假想敵一樣）由於她會選有利自己的項目，除非你是想自己的女孩的自信下降，否則最好還是當作沒有收過算了。

●最有效妨礙假想敵的手段




由於7名假想敵的基本數值都比三名女主角為高，因此有時便要出奇制勝，約她們進行對決。對決的方法分為問答遊戲（クイズ）及跳舞（ジュリヤマ）兩大類，當你獲勝時，不但提出挑戰的女孩可增加10自信，輸了的假想敵還會有一段時間不露面，令你可追上她的人氣度。

為了擊敗對方，選擇的對決方式當然是針對自己的長處和對方的短處吧，以下便是三種對決中最重視的數值。

假想敵對決所重視的指令

問答（歌）	常識、歌唱力
問答（演技）	常識、演技力
跳舞	演技力、魅力

休息、工作、再工作……

每個月最後的星期日均是工作的日子，其中單數月份是拍寫真集、灌唱片等明星的正常工作，而雙數月份則是一些指定的工作或事件，其中第一年12月舉行的偶像新人賞及第二年12月舉行的偶像大賞均會總結三位女主角和七名假想敵一年來的成績，從而選出大獎得主。

●單數月份的工作

單數月份可選擇的工作一共有拍寫真集、錄音（レコーディング）、拍電影、演唱會（コンサート）及舞台劇（ミュージカル）這5種，並按難易度分為A、B、C三級，若想向更高難度的工作挑戰，便要先在其他工作取得好成績才可，不過除了三位女角外，七位假想敵也會各自選擇工作，若是碰上實力比你高的人選了同一項工作的話，便很難可以獲得好成績了。

順帶一提，在各項工作中，拍寫真集是比較特別的，因為當女孩子拍泳裝照成功後，下一次她是會向較為性感的內衣照挑戰的……

各項工作所重視的數值

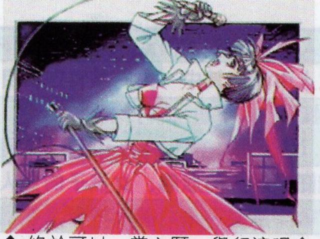
寫真集（泳裝）	（主）魅力
寫真集（內衣）	（主）魅力、（次）演技
錄音	（主）音感、（次）發聲
拍電影	（主）演技、（次）魅力、常識
演唱會	（主）聲感、（次）音感、演技
舞台劇	（主）演技、（次）發聲、音感、常識


◆首先在拍游裝照的藤村。


◆今次向更為性感的內衣照片挑戰。


◆電影中的藤村。她的角色是小飛俠嗎？


◆灌錄唱片中的藤村。


◆終於可以一嘗心願，舉行演唱會的藤村。


◆參與舞台劇的演出不是任何藝人也有這運氣和實力的。

雙數月份的事件

以往在其他版本中，雙數月份並非是每次也有特別事件的，但今次誕生S就加入了一些新事件，令每個月最後一個星期日都變成較為特別的日子。



◆第1年2月尾……百貨公司天台的小型偶像SHOW。



◆第1年4月尾……外區的小型SHOW。



◆第1年6月尾……拍攝廣告。



◆第1年12月尾……偶像新人賞。



◆第2年2月尾……偶像突擊報道。

◆第2年4月尾……偶像俳句合戰。

◆第1年8月尾……偶像游泳大會。



◆第1年10月尾……偶像大追踪。





◆第2年6月尾……拍攝廣告。



◆第2年8月尾……偶像馬拉松。



◆第2年10月尾……演出電視劇。



◆第2年12月尾……偶像大賞。

其他事件

◆玲麗在拍片時錯手打傷了人，人氣值減少了30。



◆本田美鈴新近推出的散文集被指「抄橋」，人氣值亦減少了30。



◆新年當天，三位女主角穿上和服向你拜年。





◆在情人節送朱古力給你的伊東。

◆穿着學生服（？）將朱古力送給你的藤村。

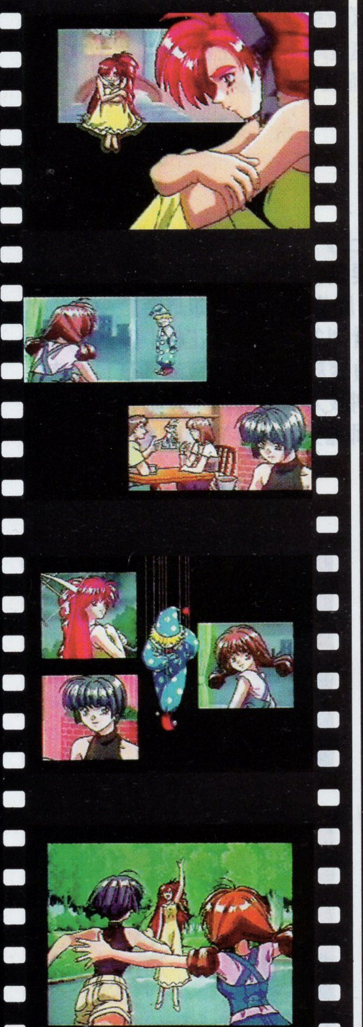


◆田中也送了朱古力給你。

在偶像大賞中獲勝

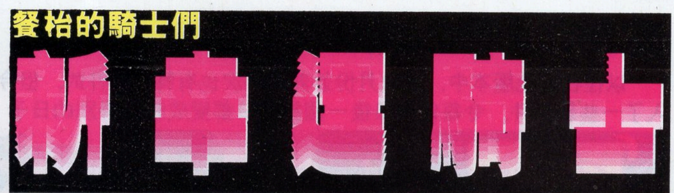
若你可成功在第二年的偶像大賞中獲勝，便可欣賞到由三人合唱的TRIANGLE MAGIC，然後便輪到看她們以後的去向了。雖然在下今次試玩時幾乎全部時間都可維持三人在色氣狀態，但這三人竟然全部走了去當偶像，沒有一個是和經理人結婚的……可惡呀！









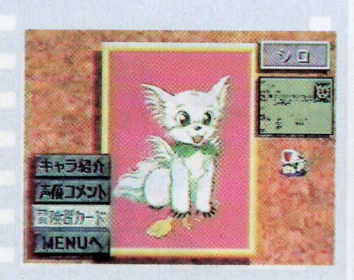


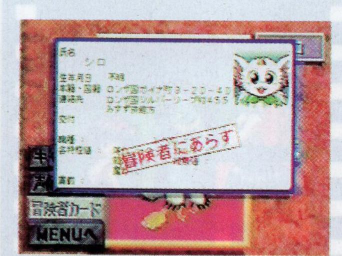


記得當年第一次接觸《幸運騎士》是其原作小說及漫畫，之後便是其超任版遊戲及OVA，跟着便被此作品吸引了。的確，《幸運騎士》的魅力除是那輕鬆愉快的空想背景外，其可愛的人物設計亦功不可沒。至於早陣子，MEDIA WORKS 便推出了PLAY STATION版本的《幸運騎士》遊戲，並且命名為《新幸運騎士．餐枱的騎士們》，以本身的人物設計，再加上此奇奇怪怪的名字，相信玩者們亦會猜到《新幸運騎士》定不是一個「正正經經」的RPG遊戲吧。無錯，這隻除不是「正正經經」的RPG遊戲外，更是一隻康樂棋遊戲！而且仲係玩耕田添！！

人物大圖鑑

正如上文所說，《幸運騎士》其中一個賣點便是人物的話計，故遊戲中除可選用所有主要角色之外，於模式選擇中玩者亦可進入「OMAKE模式」，此附屬模式基本上即是遊戲中人物的資料庫。當進入後，玩者便可看到各人物的「正樣」及聽到人物的自我介紹，此外亦可聽到責負替該名人物配音的播音員留言，同時亦可在冒險者卡一項中看到該人物的資料。至於遊戲中最受歡迎的人物，當然便是BB魔法師露美、幼年獨角獸次郎及美少年劍士古尼爾吧。









序章都可以選看？

雖然遊戲的真義是要成為最出色的農夫，之後在四年後以收獲決勝負及參加「廚藝高手比賽」為目的，但其實遊戲本身是有一個非常之長的序章的，而且序章本身亦十分有趣。因此在模式選擇中玩者便可選擇PROLOGUEM模式來欣賞此遊戲的特長序章。







共七個地域

當進入遊戲時，玩者便先要選定操作人物，之後便可共選擇七個地域作賽。而七個地域除一些固定設施相同外，於路線上均是不同的。而每個地域的攻略時間則為期四年，並以第四年最後一個收獲祭作為結束。至於在完成一個地域後玩者便可於其他地域繼續比賽。





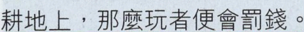




遊戲的基本進行



正如上文所說般，此遊戲基本便是一隻「耕田康樂棋」，故進行方法亦很簡單，當輪到玩者行動時，玩者首先便要擲骰，跟着便依點數移動，如停下來的方格是空地的話，那麼玩者便可於該格耕種，之後畫面便會切換出一蘋果棋般的格子，而玩者便要選下一格，跟着便到下一位玩者行動。至於，如不幸停在別人的耕地上，那麼玩者便會罰錢。







收獲祭是甚麼？



於遊戲中，每半年便會舉行一次收獲祭的，而收獲祭便可說是玩者的中期考試，每次收獲祭中也會選出收成最多的玩者，而勝出的玩者除可得到獎金外，亦可得到幼年獨角獸次郎的四個月保護，在這四個月內，如有吃農作物的怪獸出現及襲擊該名玩者的田，那麼次郎便會作出保護及消滅那怪獸。





版圖中的建築物



在版圖中，玩者是會看到不少建築物的，而這些建築物有些在停下或經過後便會奬錢給玩者，有些則要玩者抽卡，至於卡亦有分好壞的，好的話便沒有問題，但如是壞的話時會累街坊，如抽出怪獸便不得了，因牠會將田地上的農作物吃光。而在版圖中央的便是市場，玩者可在此買到新舊品種的種子。





抽卡與老虎機



正如上文所說，遊戲中玩者如停在有卡牌圖案的方格中，那麼玩者便要抽出命運卡一張，當中好的便有金錢、種子及提高耕作能力的道具等，但壞的便有惡劣天氣如大雨、龍卷風，此外最可怕的便是怪獸卡了，因出現的怪獸是一樣會擲骰移動，而牠停下的一格的收成將會被牠吃清。至於玩者如進入了神殿，那麼便要搖老虎機，當然結果亦有好有壞。





蘋果棋有乜用

每當耕種後，玩者均可在蘋果棋中放上一棋子的，而這蘋果棋究竟有甚麼用的呢？首先，玩者便要明白下這蘋果棋的方法。當放棋時，玩者是必需放在任何一隻棋子旁的，即棋子不能獨立存在。至於當玩者的棋子有四粒連成直線後，玩者便可選擇令自己任何一塊田的耕種期挺長一年。而如能五粒連成直線的話便可強搶任何一個對手的任何一塊田，成為自己的產業。正因如此，不論是作攻略或是自保，玩者也要以必勝的意志來應付這蘋果棋，否則可能會整個農場給奪去的。

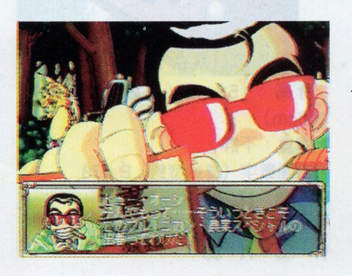




天災人禍



既然玩者身為農夫，那麼最大的挫節當然是天災人禍吧，而在遊戲中玩者亦不時可看到不少情報的，如何種農作物漲價或跌價，保險經紀出現，天氣轉好或轉壞令收成率上升或下降，商店有新種子出售等，而這些均是玩者不可錯過的，因為這些便是勝出的關鍵。





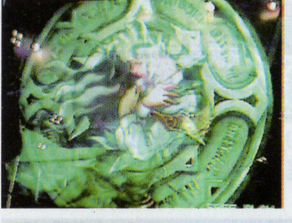


花小路大作戰



〈遊戲簡介〉









相信有玩過對戰格鬥遊戲《豪血寺一族》的話，一定不會忘那位非常可愛的小妹妹「古羅菈」(KURARA)，而且她那「成熟」的變身真是令人非常「回味」呢！不過，現在大家也可以在遊戲機的世界之中再一次的看到「古羅菈」的倩影了，因為在ATLUS的新街機遊戲《花小路大作戰》之中，「古羅菈」成為了主角而再不是一個普通人物了。在這個動作遊戲《花小路大作戰》之中，除了「古羅菈」是主角之外，她的妹妹「綺羅菈」(KIRARA)也是主角之一，所以，玩者可以同時的欣賞到這兩姊妹的美態。

《花小路大作戰》這個動作的遊戲的故事內容大致講述在一個名叫「神奇王國」的地方之中，一向以來是一個非常和平的方，在那裏，人們也沒有多大的慾求，所以就算在王國的統治者手中有一顆「魔法玉」(這顆魔法玉是可以實現任何願望的)，人民也是非常的和平相處，沒有半點的爭鬥。

在這個「神奇王國」之中有着三位公主，大公主便是現任的女王「烏羅菈」(URARA)，她的兩位妹妹便是上文中所介紹的「古羅菈」和「綺羅菈」，可惜好景不常，當好性的「古羅菈」到了人間修行(參加頭首爭奪格鬥大會)之時，在「神奇王國」之中發生了大事，與「神奇王國」相對的一個純機械王國——「廢鐵帝國」突然向「神奇王國」攻擊，雖然女王烏羅菈死命的反抗，不過依然敗了下來，而憑着「魔法玉」的法力，而「廢鐵帝國」的創造者「FLASH」更利用「魔法玉」的力量將所有的「神奇王國」的國民為他服務。









在「廢鐵帝國」的侵略之中唯一能夠倖免於難的便只有烏羅菈公主的丈夫，被成了怪貓的「古利」(GRAY)和三妹「綺羅菈」，於是二人便離開了「神奇王國」到達了人間，找到了「古羅菈」之後，三人便一起回到「神奇王國」，誓要將「FLASH」打倒，將「神奇王國」拯救過來。

〈人物介紹〉

在遊戲之中，玩者可以選擇的人物有三名，分別是「神奇王國」的二公主「古羅菈」和三公主「綺羅菈」，以及女王烏羅菈公主的丈夫怪貓「古利」，三人均有着不同的特殊能力，而且在他們身後也會有一隻可以成長的「OPTION」，在一般的情況之下，這些OPTION的攻擊力是非常有限的，不過，當玩者在攻擊時所儲的能量足夠之後(在上角出現的能量BAR)，便可以使用一次特殊攻擊。而且各人物在取得特別有星形標記的金幣之後便會變成「超級MODE」。

●古羅菈●

一身紅衣的古羅菈是在《豪血寺一族》之中非常活躍的人物，而其實她是「神奇王國」的二公主，當她知道王國遭逢劫難之後，便和妹妹和女王的戀人一同回到「神奇王國」對抗邪惡。在《豪血寺一族》之中她所使用的「大槌」在今次的遊戲之中仍然會繼續使用。變身後的她和在《豪血寺一族》之中的模樣沒有多大的改變呢！



〔個人資料〕
年齡：15
出生日期：1981年11月12日
血型：B型
身高：158cm(超級古羅菈時：168cm)
體重：不詳
三圍數字(普通型態)B：78 W：53 H：80
(超級型態)B：87 W：56 H：88

●綺羅菈●

這個藍色衣裝的可愛少女便是「古羅菈」的雙生妹妹「綺羅菈」，一看上去大家便知道了，因為二人真是非常的似樣，不過，二人的攻擊方法則不是完全一樣的，其中最大的分別便是在使用的武器之上，「古羅菈」所用的是大槌，而「綺羅菈」用的則是可怕的「流星槌」，不過，雖然型狀不同，但攻擊力是均等的。至於變身後的她，真是好像比「古羅菈」更加可愛呢！

〔個人資料〕
年齡：15
出生日期：1981年11月12日
血型：AB型
身高：160cm(超級綺羅菈時：169cm)
體重：不詳
三圍數字(普通型態)B：80 W：55 H：82
(超級型態)B：89 W：57 H：88

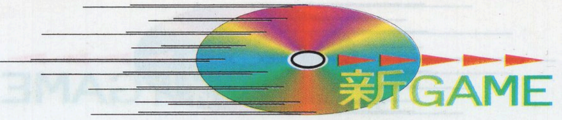
●古利●

不要看他的樣子奇怪便看不起他，「古利」本來是一名非常有前途的青年劍士，而且他更是現任近衛團長的兒子，而且他更在他的修行之旅，不過，非常不幸地，當他正準備到大公主的房間之時，碰上了「廢鐵帝國」來襲，雖然他使用了魔法來保護了自己，可惜也要變成一個半人半獸的怪物，為了要將愛人救，出他決意與其他兩名公主一同作戰。

〔個人資料〕
年齡：21
出生日期：1975年8月10日
血型：O型
身高：180cm(超級古利時：180cm)
體重：78kg







STAGE 1
SOS！！在魔法國的大作戰！

由起點出發，玩者首先會見到一些藍色的機械兵，他們的攻擊只是會用彈直線的向玩者發射，所以玩者只要用橫移來避開便可，這樣的攻擊會有二輪，之後在兩旁便會有一些啡色的機械人出現，不過，攻擊力依然不強。玩者會發覺在將敵人打倒後會有一些小動物出現，那些便是「神奇王國」的國民了。不停吃一種動物的話分數便會倍增。

一直向前行，玩者仍然會見到那些綠色的機械人，不過，之後便會見到一些有保護的自走砲台，小心！這些砲台的防禦力頗高，最好是使用大型的武器來攻擊（大槌等武器）。玩者到現時為此所面對的武器是非常低級的，而繼續向前行玩者會遇上一種不會移動的砲台，玩者記得要將那些紅色氣球打破，因為有ITEM執，而在方的一個ITEM便是可以使人物「超級化」的金幣。

過了一個移動平台之後，玩者便會見到這版的BOSS「SPIN-TYURA」，他是一對非常厲害的蜘蛛，不過玩者不用擔心，因為在打BOSS之前在畫面會顯出現一些給玩者的提示，而這版電腦給玩者的提示是打倒所有小蜘蛛便可以輕易取勝，不過，其實要避開這對蜘蛛的LASER和泡泡彈攻擊並不難，玩者最要注意的是兩隻蜘蛛一相碰時便會射出全方位的散彈。







STAGE 2
荒野之裝甲列車！！電擊大作戰！

在這列裝甲列車之上，玩者真是舉步為艱，因為玩者面全部也是大木箱，玩者一定要將所有的木箱打開才可以向前進，所以，而且在木箱之後，玩者亦要面對一些比前版更厲害的武器，在敵人的兵力之中，已有了一些飛行的機械人，所以玩者一要打醒十二分精神。




STAGE 3

在這版之中，玩者就好像在玩「捉田鼠」遊戲一樣，因為這之中大多數敵人也是在洞之中鑽出來的，所以，玩者要以最快的速度將這些「伸出來」的敵人打倒，否則他們又會再次的躲入洞中。




而且在此版之中玩者會遇上一些跳得非常高的敵人，所以玩者要非常的小心，以免被敵人「踏中」，此外，在這版之中，由於敵人的移動速度是比較高的，所以玩者要份外小心，不過，最重要的是在打BOSS之時。

這版的BOSS「JUDGMENT」是一隻非常可怕的敵人，因為他是一隻集冰、火兩種攻擊的BOSS，他最常用的是火炎攻擊，攻擊力強而距離遠，是相當霸道的攻擊方法，玩者唯一可以避開的方法便是利用DASH（推兩下方向掣），後的「滾動」來避過火炎。當外層的鐵甲脫下之後，他的真面目便會出現，這時，他的攻擊將會有所改變，其火炎攻擊再不是水平橫移而是作圓形的掃射，再加上一雙會放出LASER的眼，比之前更加難應付。



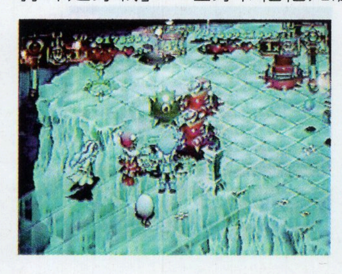
STAGE 4
極寒！！零下之攻防大作戰！

這版之中玩者所面對的敵人是非常快速的。因為這是一個冰天雪地的地方，所以敵人是用「雪橇」的所以速度其高。在前進的路途上，玩者會見到在第一版的「有保護」砲台，不過這次的是白色的，對付的方法其實非常簡單，只要用重型武器攻擊便可，因為這些砲台被攻擊是會自爆的，而且自爆時如果在旁有同類的話，便會連鎖爆炸的。



在中途玩者會見到有分支路的，不用選擇了，因為行哪一方也會到同一點的，放心。在這版之中最難過的是在後段的冰塊攻擊，玩者一定要避開的，不過，由於冰塊的體積大移動又快，所以，小心前進，安全大吉。

這版的BOSS是一隻巨大蠍子「DEATH SCISSOR」，這隻蠍子的攻擊方法有有三種，先是由上而下的爆彈，其次的是從巨爪放出的彈，最後便是「亂放」的藍色彈，不過，最好的方法是打「近身戰」，埋身和他他死纏難打，一定可以得到勝利。





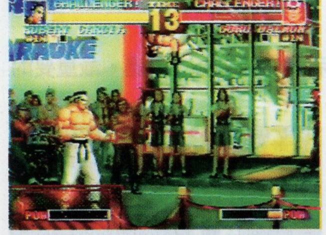



《KOF '95》，大家十分熟悉的名字。如果是格鬥GAME迷的話，便一定玩過這遊戲。但是這GAME的攻略法大家也已經是耳熟能詳；出招法方面當然就是十分熟悉啦；秘技嘛，又會在秘技貨倉中刊出……那，PS版的《KOF '95》寫些什麼好呢？呀！經過我們的一番努力，竟給我們發現了一些奇怪事情！就刊登出來讓大家一起輕鬆一下吧！唔……SMU要出動了！

吓？SMU是什麼？看一看今期的《神凰拳》攻略便知道的了！（廣告）

「PS版ORIGINAL SYSTEM」其之一——空中預先輸入必殺技指令！？





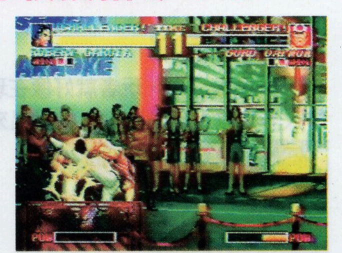
■當角色跳躍時



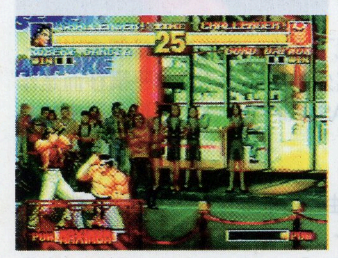
■在下降的途中預先將指令輸入



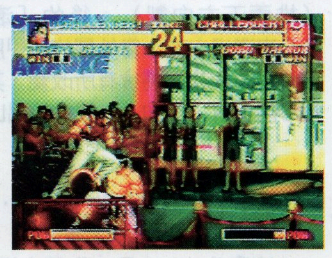
■就算是放開了手，在着地的同時便會自動使出的了！



「PS版ORIGINAL SYSTEM」其之二——ROBERT之「盧山龍飛翔」？



■當自己在版邊，敵人在埋身蹲下擋格……



■使出龍虎亂舞，被敵人擋格了之後……

■便會向上飛！



■然後才以拋物線的軌跡落地。

YURI是ROBERT的女朋友，又怎會不懂得這一招呢？（但金家藩也可以這樣做……）









餘興節目！「大衛高柏庵」表演「人體穿透鐵球」！

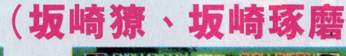

■埋身……


■使用八稚女


■就這樣穿了過去……


■成功！

極限流之悲劇！（坂崎獠、坂崎琢磨、ROBERT共通）



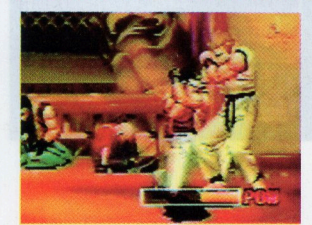

■在使出暫烈拳的同時……

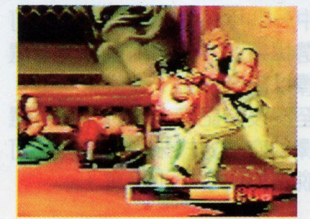

■蔡寶奇看準時間行過去

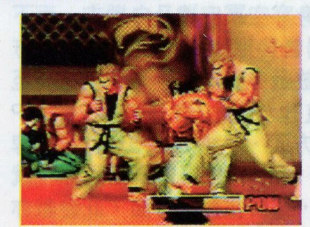

■是可以「撻」到他的

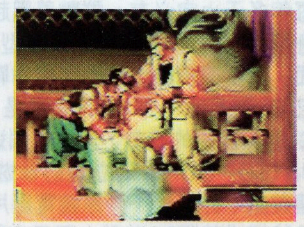


驚異！龍虎亂舞靈魂離體現象！（坂崎琢磨共通）


■龍虎亂舞！


■衝……


■……過龍！！！喂！返嚟呀！


■好彩冇事……

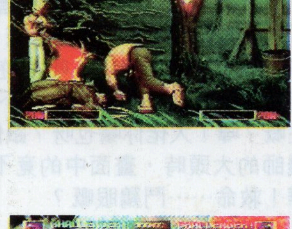
特訓的成果！大門五郎隔空取物健在！（對HEIDERN、陳國漢、大門五郎、RUGAL共通）


■使用出雲投！


■在地上也可捉到！







雅典娜乒乓球大賽！（如月影二、RUGAL共通）

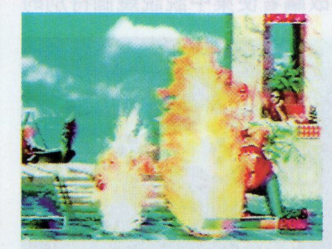

■放出飛行道具


■反彈！


■再反彈！

■又反彈……

另外一些驚異現像！！


■TERRY TRIPLE GEYSER的醒覺！


■坂崎獠之第四飛行道具！


■女王大人！


■YURI大人！



湯告魯日的高槍劇場

TOP GUN FIRE AT WILL！



製造商：Spectrum HoloByte
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

數數手指，《TOP GUN》此電影己上映了多個年頭，此片除是一套出色的電影外，同時亦做就了不少人的機師夢，而《TOP GUN》中湯告魯斯的造型亦成了不少人的模仿對像，故每年冬天也定必有一群戴着黑超、身穿空軍皮褸及白襯衣，而下身則是窄身牛仔褲的「量產型」湯告魯斯出現。至於遊戲界方面，以主觀視點操控戰鬥機作戰的遊戲亦應運而生，到現在甚至已自成一脈。不過問題便是一直也好像少有正式以《TOP GUN》為題的遊戲，而於電腦遊戲方面，早排則有一隻打正招牌叫《TOP GUN》的立體射擊遊戲，當中除故事背景相同外，就連遊戲中亦出現不少原裝電影片段，至於在美國方面，此遊戲亦已移植成美版PS遊戲，而日本版則將於今年秋天進出。當然，由於在香港訂貨是一件非常之容易的事，故編者亦不作「等到秋來冬又至」的安排，就在今年夏天為大家介紹這隻「高槍」遊戲。

原作電影剪輯自己加嘢OPENING

當玩者啟動遊戲前，編者便首先給閣下一個忠告，就係：「一陣見到乜嘢，千祈唔好驚，有啲嘢好快就唔記得㗎喇……」好！開動，電源接通。唔，遊戲的OP的確是以原作電影剪輯而成，畫面雖然有啲爛爛地，不過都算OK，咦？點解啲對白唔同咗嘅？嘩！大佬你嗡乜呀？跟住，靈異事件發生了，當鏡頭變成機師的大頭時，畫面中的竟不是湯告魯斯，而是湯告魯B……嘩！救命……鬥雞眼嘅？



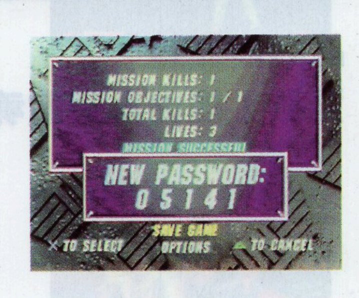






兩種續版方法

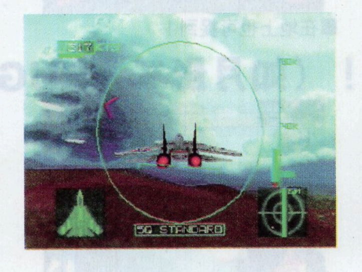
好喇，講完負面當然係講正面啦，此《TOP GUN》其中一個不俗的設計便是玩者可選擇續版方法，而玩者便可選擇以記憶卡記下進度來續版，至於沒有記憶卡的玩家便可選擇以密碼方式來表示進度，可説是方便了不少用家。



兩種不同的視點

在進行遊戲時，玩者只要按SELECT便可切換視點。而遊戲中便設有機身後方的視點及機艙中的主觀視點，玩者可跟據自己的喜好來作出調教。



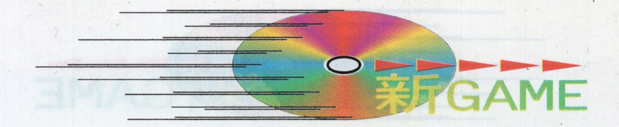




傳統的按鈕配置

在按鈕的配置上，此遊戲的安排可説是非常「正路」，加上在OPTION中玩者可有數個選擇，故編者便集中説説幾個特別的按鈕。THROTTLE UP,是加速，相對DOWN當然是減速，而CHAFF / FLARE是放出鋁片，當被敵人鎖死時便要放出以令對方的飛彈失誤，CHANGE CRT則是主觀視點中用的，用以切換雷達、自機損傷程度及夜視。





畫面有啲乜

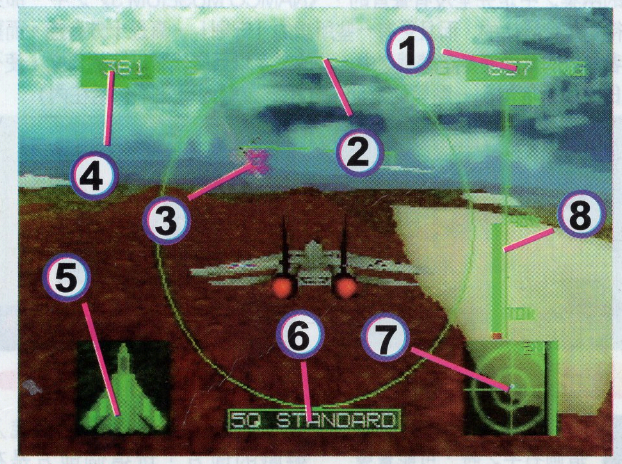
主觀視點

1）方向計
2）目標鎖死顯示
3）水平計
4）高度計
5）使用武器顯示
6）CRT一雷達 / 損傷程度 / 夜視
7）水平儀
8）使用中之飛彈型號



機後視點

1）鎖死目標距離
2）鎖定範圍
4）速度計
5）機體損傷顯示
6）使用中之飛彈型號
7）雷達
8）高度計

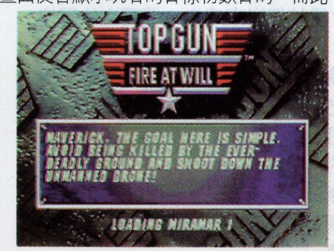


任務簡界

MIRAMAR 1

此版可說是玩者的入學試，故基本目的只是要玩者熟習如何操控及明白自機的性能。至於任務方面，玩者在此版中只是要擊落一台敵機，而且敵機更在開始時己飛向玩者，基本上以機關砲已能輕鬆過版。此外，玩者亦應記着當按START後，畫面便會顯示玩者的目標物數目的，而此情報將會是以後防止大迷路的護身符。





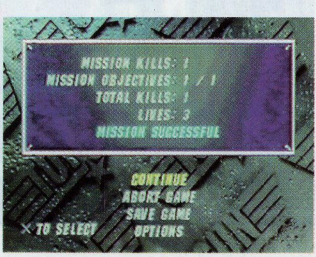
開始時先會說出任務的目的。





按START便會顯示目標物數目。

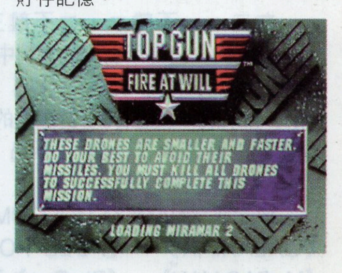




完成任務後會有成績顯示及可在此時貯存記憶。

MIRAMAR 2

於第二項任務中，玩者是要擊倒共10台敵機，不過由於遊戲仍是初段的原故，所以在這版玩者是有WINGMAN（拍檔）的，而任務中即使玩者不作任何攻擊，結果卻仍是會完成任務的，原因便是WINGMAN會將所有敵機擊落，故即使玩者操控技術怎樣差，此版中只要保持自己的安全便可。

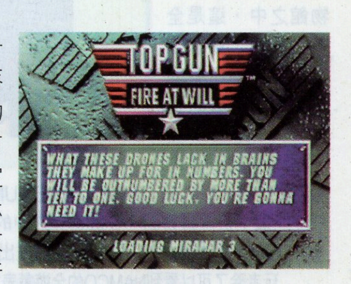


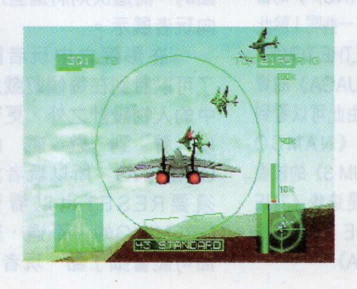


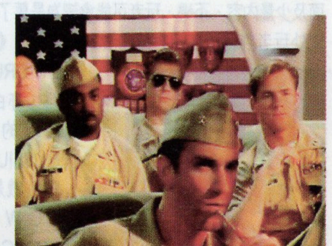


MIRAMAR 3

第三項任務可說是玩者第一次的考驗，任務的目的是要擊落共22台敵機，而且對方除會主動攻擊之外，此版中玩者亦沒有WINGMAN的，故要過版便一定要以自己的實力取勝。至於提示便是當被鎖時便要射出鋁片，攻擊時則要注意敵機與自機的進行方向，否則除浪費彈葯外亦減低作戰效率。









NAMCO MUSEIUM 3

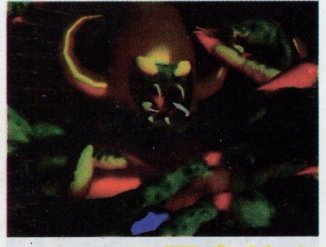


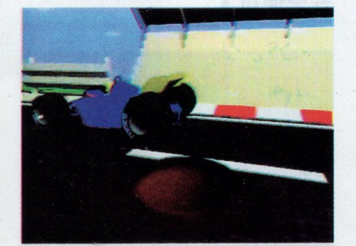
●遊戲簡介●

有云：一不離二，二不離三，所以這次推出的《NAMCO MUSEIUM 3》已是所有人的意料中事，而事實上，這個系列的遊戲將會推出5集，分別是「N」、「A」、「M」、「C」及「O」，這次的「M」和以前一樣是有6隻遊戲內的，不過，比起以前的兩集，這隻的遊戲實在是遜色了少許，不過，這些遊戲依然是可以被稱之為「NAMCO的經典」的。

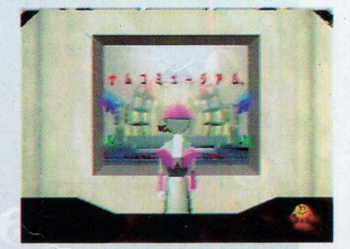
這次在《NAMCO MUSEIUM 3》之中收錄的6隻遊戲分別是：《GALAXIAN》、《POLE POSITION II》、《PHOZON》、《Ms.PAC-MAN》、《Dig Dug》和《THE TOWER OF DRUAGA》，相信其中最多玩者認識的一定是《Ms.PAC-MAN》和《GALAXIAN》了，前者是家傳戶曉的「食鬼」遊戲，而後者則是生存了非常長時間的「烏蠅機」，雖然有一些遊戲大家是未曾玩過，不過，其實這些遊戲也是非常易玩的，所以玩者一定可以輕易的掌握遊戲玩法的。

而一不過在如NAMCO公司在之前宣佈的一樣，這次的《NAMCO MUSEIUM》果然作出了非常大的改動，由遊戲的開場到博物館的內部設計也和以前的兩集有非常大的分別，首先是在博物館內的女接待員，在以往的兩集之中是完全沒有聲音的，《NAMCO MUSEIUM 3》之中，那女接待員是會說話的，而且更有一些所謂的「守則」，真是十分有趣。而對玩者最大的幫助便是在遊戲之中一些的文字以英文代替以往的日文，使不懂日文的玩者得到一點兒的幫助。（不過遊戲的玩法不包括在內）

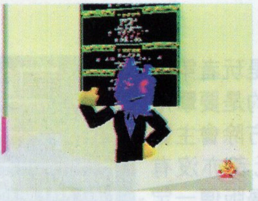








●圖書館●



經過改動的博物館之中，這是全新的設施，在以往的兩集之中所有的「非遊戲」資料也可以在「LOUNGE」之中看到或找到，不過在《NAMCO MUSEIUM 3》之中便特地開闢了這個圖書館。在圖書館之中的那接待員先生背後的便是NAMCO公司所有的已推出遊戲全表。

玩者除了可以看到NAMCO的全遊戲表之外，更加可以看到由NAMCO所出版的雜誌《ENERGY（NG）》的書面及少量內容，不過，玩者可能會認為是舊了一些呢！除此之外玩者亦可以在圖書館內看到一些關於《THE TOWER OF DRUAGA》的資料，亦由此可以看到這次的《NAMCO MUSEIUM 3》的被看重遊戲是這隻《THE TOWER OF DRUAGA》。



●電影院●



當大家看到電影院這個名字之時，可能會發出一個疑問：「在遊戲之中那會有甚麼電影出現呢？」其實這個所謂的電影院是一個「幻燈片」的展示場，所以，在這個影院之中玩者看到的便只有在遊戲之中出現過的人物的設計以及其動作片段。這亦是在《NAMCO MUSEIUM 3》之中的另一個改動，在以往兩集之中玩者是在進入遊戲室之前的走廊之中看到這些畫面的，而這次則將這些片段抽了出來成為一個獨立的單位向玩者展示。

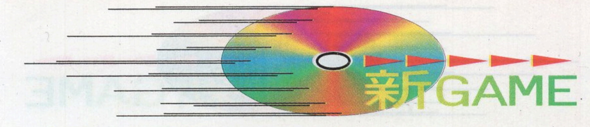


在影院之中玩者除了可以看到在每個遊戲之中的人物設計之外，更可以看到遊戲的OPENING，所以玩者無須要RESET也以看到OPENING的，不過，畫面可能會細了點，玩者可要忍耐一下呢！

●遊戲大堂●

這個地方當然是玩者進入遊戲的地方，玩這個地方是在接待員小姐的上方，在大當之中玩者可以看到有6個門口，玩者想玩任何一個遊戲便進入哪個門口，而在每個門口之內是有着和遊戲本身非常配合的裝飾，所以會給玩者非常高的親切感，而且在其中的一些房間之中，有一些非常有趣的事情會發生呢！

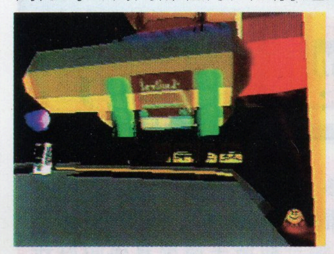




〔GALAXIAN〕

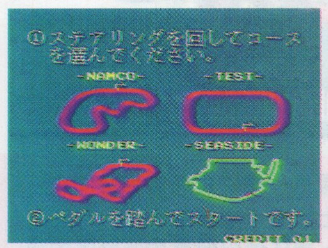
這系列的遊戲可以算是NAMCO的「家傳之寶」，這亦是大家非常熟悉的「烏蠅機家族」的一員，不過，在偉大的「烏蠅機家族」之中，這隻《GALAXIAN》的吸引力其實是當中比較細的，因為在遊戲之中並沒有甚麼非常特別的攻擊或是合體場面，所以吸引力自然會比其他同系列的作品較為遜色。

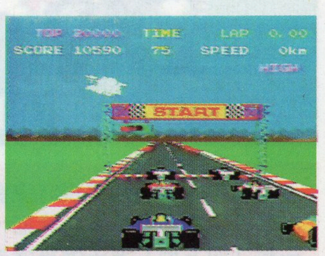
這個遊戲最要求玩者做到的便是要有非常高的反應，因為在遊戲之中玩者會受到在上方敵人的猛烈轟炸，所以除非有很敏鋭的反應，否則真是不知可以過得多少版。不過如果玩者是要取高分數的話，便一定要專打飛下來的敵人，因為他們是比較不動時高分的，而用那種方法去打還是由玩者自己選擇吧！




〔POLE POSITION II〕

這新一集的《POLE POSITION》的基本玩法是和上一集的可謂完全一樣，所以也不用多作介紹了，不過，玩者要切記一點，那便是玩者一定要先通過預賽，才可以進入正式的比賽，不過，要在剩餘20秒前完成1圈才可以通過預賽的，不過要通過這個預賽是非常困難的。遊戲方式然沒有多大分別，不過在《POLE POSITION II》之中，玩者是可以自由的選擇4條不同的賽道作賽，當中包括「NAMCO」、「TEST」、「SEASIDE」和「WONDER」，其中以「WONDER」最為困難，其實這「WONDER」賽道是日本的「鈴鹿」賽道，所以有玩貫賽車遊戲的玩者一定會非常熟悉。



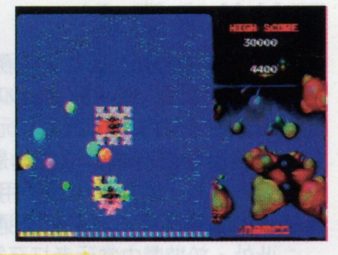


〔PHOZON〕

這個遊戲雖然美其名是和原子有關的，不過，其實是一個非常易玩的遊戲，在遊戲之中，玩者要做的便只有將在畫面中央顯示出來的原子型態組合出來便可，不過，在玩者組合的途中，會有一些散射出來的原子向玩者攻擊的，玩者一定要避開，又或者用已組合的原子來抵擋。

在遊戲之中玩者如果想取得高分數的話，便一定要盡量利用同一種顏色的原子來組合，否則分數便只會是平平而已，而每一個WORLD中其會有3個STAGE，在每個WORLD也會有BONUS STAGE，這個BONUS STAGE其實可以算是一個射擊遊戲，玩者要以本身射出來的子彈將原子擊中，以及保存自己的性命。





〔Ms.PAC-MAN〕

相信大家對《食鬼》這個遊戲一定不會感到陌生的，因為這是一個伴着我們長的遊戲，所以對這個遊戲真是有一種非常強烈的親感。玩法方面當然是沒有不同的，所以也不多作介紹了，反而在遊戲之外的場境卻要介紹一下，玩者會見到一位非常可愛的「食鬼小姐」和一頭「食鬼狗」，除此之外，在廁所之中更有一位正在「如廁」的「食鬼先生」呢！

《Ms.PAC-MAN》和《PAC-MAN》之間最大的分別便是圖版的不同，因為在《PAC-MAN》之中的圖版是非常單調的，所以玩得耐會令人感到有點兒的厭，而《Ms.PAC-MAN》便不同了，因為在《Ms.PAC-MAN》之中是有着3款不同的圖版，所以玩下去是有多些挑戰性的。

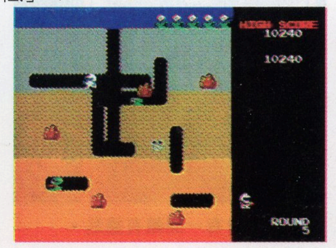



〔Dig Dug〕

這個遊戲真是非常的古老，不過遊戲玩法上是非常的不簡單，因為玩者要對付的怪獸的數目會越來越多，所以如果不夠手快的話便一定會失敗。遊戲的玩法大致如下：在圖版之中玩者是站在中央的，而敵人（怪獸）則是佈滿在圖版四周，玩者要將所有的怪獸消滅，方法有二，其一是將有敵人「吹爆」；其二是利用石頭將怪獸「壓死」。

而在每版之中，玩者也會在自己出現的地點見到一些的疏果，當然，這些也是給玩者加分的，所以多吃有益，不過不要因為吃而送命呢！此外，怪獸在玩者長時間也不把他們殺死時會自動離去，那麼……分數自然會「低」！

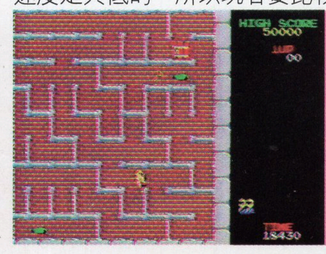




〔THE TOWER OF DRUAGA〕

這個被稱為在《NAMCO MUSEUM 3》之中最受重視的遊戲其實玩法非常直接，而且非常簡單，玩者在遊戲之中的目的非常簡單，是要在圖版之中找到鑰匙，然後開啟過關的木門，遊戲本身便是如此的一個簡單遊戲。

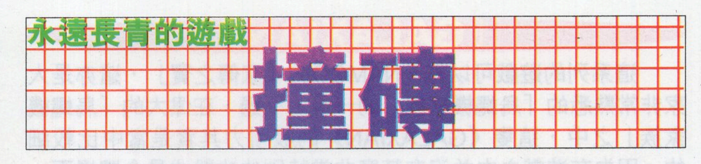
那麼這個遊戲的難度在哪裏呢？對了！這個遊戲的難度是在於在每版之中也會有一個寶箱，內裏會有不同的道具，不過，很多時候玩者要花一點心思去到寶箱的位置而不經過出口，而且在後其的版數之中很多的敵人也會有遠距離的攻擊，這點玩者是要特別小心的。此外，這個遊戲的其中一個非常令人「煩惱」的地方是玩者的速度是其低的，所以玩者要比較有耐性才好玩這遊戲呢！

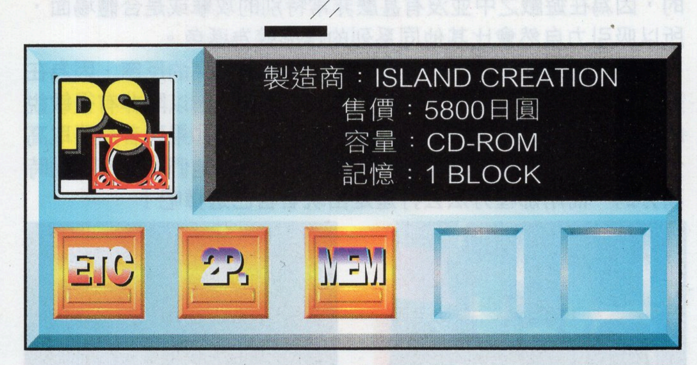








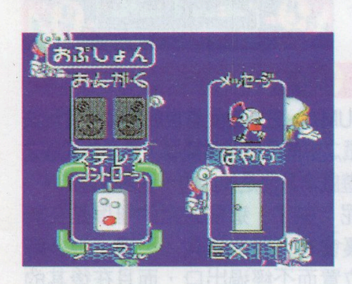


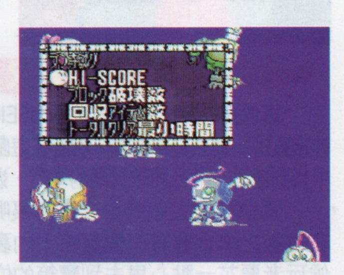


當年，當扭開電視時便會看見一個所有細路都會停止所有動作，畫面有下方有碌掘，上面有一厚厚的磚牆，中間有一粒「四方型」波子彈來彈去，跟住旁白便會用好誇張的語氣說出：「嘩！雅達利最新遊戲，《隕石大戰》同《超級拆牆》經已推出……」。於是，各現在年過二十的遊戲玩家便首次在這雅達利時代接觸《撞磚》這經典遊戲。而多年來，《撞磚》此遊戲亦不時以各種姿態出現，至於基本玩法雖然仍大同小異，但花臣便越來越多，兩端各放一碌棍，將牆移到中間便變成對戰遊戲，有時看回這些畫面及細心地一想便會得出一個結論：「乜一碌棍加一粒波子原來真係咁好玩㗎！」，玩意這東西便是如此，只要遊戲本身有它的魅力，那麼甚麼包裝也變得不再重要，最重要的便是那一份興味。

開GAME之前

於正式開始遊戲之前，玩者是可於畫面看到有三項選擇的，而第一項是開始遊戲，第二項是看回玩者自己的記錄，因在遊戲中玩者如刷新了紀錄是可登錄自己的名字及成績的。至於第三項則是OPTION。在OPTION中，玩者除可調教遊戲的設定外，如玩者擁有《NAMCO MUSEUM》那《CUTIE Q》專用手掣的話，那便可以此手掣對應此遊戲。而調教方法亦很簡單，玩者先於2P處插入專用手掣，之後按鈕配置一項便會變成那手掣的模樣，跟着進入後先按A決定使用手掣，跟着將轉鈕扭盡至左邊及按A鈕，然後再扭至右面，最後同時按A＋B便行。那麼在遊戲戲中玩者在進行遊戲時便可以此手掣操作。

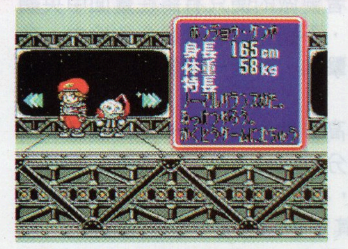




遊戲的四種模式

故事模式

基本上遊戲是分為四種模式的，而第一個模式便是正式攻略遊戲的故事模式，而模式是可以記憶卡記下進度的，至於全個故事模式便有200版之多！故玩者如進行故事模式的話便一定要使用記憶卡，除非閣下的耐力真的異乎常人吧。而於剛進入遊戲時，玩者便可從五名戰士中任選一人操作，跟着便輸入名字及進行遊戲。



先選定人物。



這便是每層的出口。

關於故事模式

在故事模式中，玩者的任務便是攻入遊戲中那200層高的高塔及在塔頂求回公主，而玩者如要到達另一層便必要取後該層的鑰匙。至於每層均有四間房，玩者必須進入房中及以撞磚來決勝負，於勝出後便有機會取後鑰匙，因為每層只有一間房才有鑰匙。另一方面，其實玩者是不用每間房也攻略的，因為當玩者取得該版的論匙後便可直接行至通往下一層的樓梯及過版。

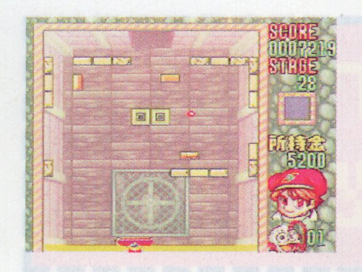
此外，於遊戲中當玩者打至第六層時便會首次遇到小首領，當玩者打敗他後便可取入第七層，至於在第七層中玩者便首次可以記錄進度，於法便是行至版面中央的五角星圖案上，之後便能SAVE。至於在第七層中，玩者亦會在版面中遇上一名商人，如玩者有錢的話便可在他處買到一些十分有用的工具，但要注意的是這些工具通是只可使用一次的。至於在第八層中，玩者便可在版圖上與第六層的小首領相遇，而他亦會向玩者挑戰，如取勝的話便可取得金錢，但輸了的話便要扣錢。最後，在進行撞磚時，玩者是可取得不少有用的道具的，當然亦有些是會減低玩者能力的，故在使用前記着要看清楚。



四間房中會有一間藏有鑰匙。

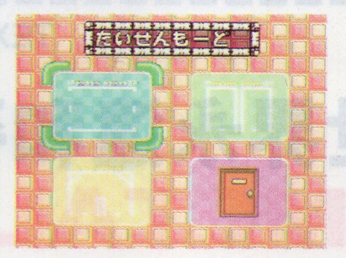


當遇到商人時便可購買武器。

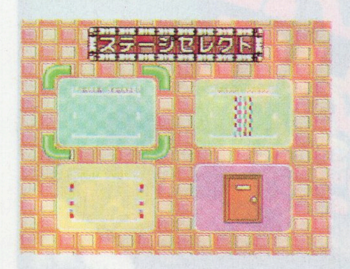
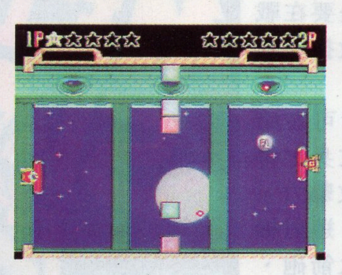
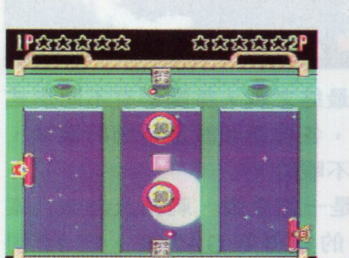
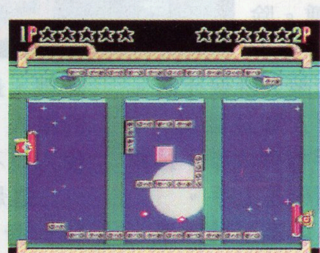



對戰模式

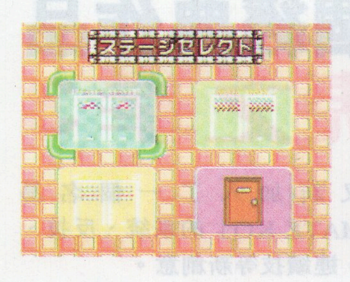
於對戰模式中是有三種模式給玩者選擇的，而每項選擇均再分為三項。而在對戰模式中玩者亦可選擇與2P或電腦對戰，而比賽則以先取得五局作為勝利標準。



對戰A

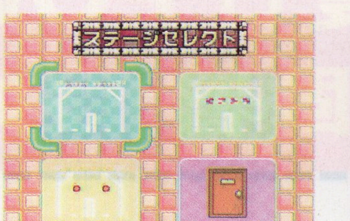





對戰B





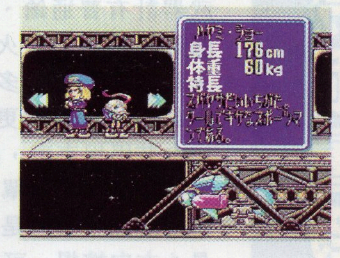
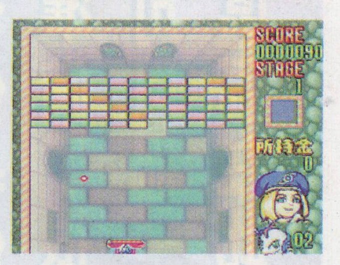

對戰C





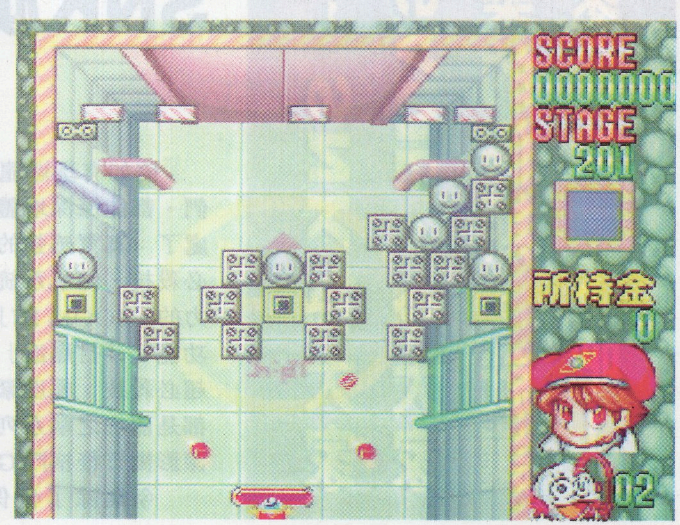

挑戰模式

其實挑戰模式即是故事模式的簡化版，遊戲中玩者先選定一人物進行遊戲，之後便純粹由第一版開始攻略至尾，但在版數上則有作不同，因為在版數上故事模式是有200版的，但挑戰模式則有300版之多，故挑戰模式亦同可以記憶卡記下進度的。

超難模式

這超難模式可說是最真真正正、名符其實的一個模式，因為其難度的確是全個遊戲最利害的，而其利害之處便是一開始便由第201版開始，一般玩者只要玩五分鐘便可將鬥志完全磨滅，相信將會深受成功攻略完故事故模的玩家所歡迎的。



SNK 夏日 POWER ATTACK 今個暑假好難～悶!!!

TEXT：RUGAL GARCIA

SNK 暑假大攻勢

今個暑假夏日，SNK為大家準備了很多勁GAME，令大家可以過一個快樂的假期。就讓區區在此為大家介紹一下吧！

希望世界永遠和平——METAL SLUG

這是一個近年難得好玩的ACTION GAME。玩者的角色，就是要在戰場上殺敵、及拯救捉了的戰友們。



在途中，玩者可在路上或在被救的戰友身上得到ITEM來增加攻擊力。武器計有普通鎗、連射機關鎗、散彈鎗、火箭砲、火鎗、手榴彈等多種。除了武器外，玩者更可乘上一台裝甲坦克車，與敵人拼個死活。

控筆方法簡單：A掣是發射、B掣是跳躍、C掣是手榴彈攻擊，控桿是八方向控桿，可謂極易上手。

遊戲共分六關：乾涸了的海邊、廢鐵工廠、雪地、森林、城市大街之死戰、最終之戰。每關都有不同形式的敵人，各種新穎設定精細的機械，使人目不暇給。

這是一個緊張、刺激及趣味性集於一身的難得好GAME，能2P同玩，全年齡推獎。

SNK旗下其中一個經典作品——龍虎之拳3

信如有玩過龍虎之拳系列的朋友們，都能深深地體會到這系列強模之處了：真實感強的人物造型、華麗的必殺技、儲氣系統、「爆衫」、大迫力的「ZOOM IN」&「ZOOM OUT」功能、「打爆波」、足以一發逆轉的超必殺技、極度緊湊的故事……這些都是龍虎之拳系列成功之因素，亦深深影嚮日後格鬥GAME的發展。

今集除了仍保留了以往的因素外，又新加入了一個名易「ULTIMATE KO」的系統、反技、特殊技、連續技等新創意。

所謂ULTIMATE KO，就是當你在對手剩下極少因力時，若以超必殺技將對手擊倒的話，你除了會勝出這ROUND外，你亦會直接勝了勝了該對手。那即是說，若你在第一ROUND以ULTIMATE KO將對手擊倒，那便不用打第二和第三



ROUND，直接判你勝利。這令到遊戲的刺激度大增，分分鐘會出現「一擊必殺」的情景。

至於反技，就是當對手攻過來時，先將對日的攻勢截住，然後再施以反擊的技巧。特殊技就是指那些需要配合控桿方向而使出拳腳招和中段技。

至於連續技，就是像《餓狼傳說 3》中的所謂COMBINATION。這些招都是以拳腳招式所組成，攻擊力可以很大。另外，由於今次《龍虎之拳 3》是採用了「MOTION CAPTURE」的技巧（即是將真人動作直接放進遊戲裡），所以人物的動作是達到極度流暢的境界。而且有關方面特地找了一班特技人及武術家來協助製作MOTION CAPTURE的效果，所以人物的動作都很紮實，每一下動作都有板有眼，精彩之至！

今集的故事，是以ROBERT為主角，描述他何為了幫兒時的友菲莉亞而爽了百合的約，途中遇到一些武術高手，但各人卻被捲入了一個叫華爾拉的男子的陰謀裡……，另外，在這遊戲中，各人物都不是面對同一個「最終首領」的：如用ROBERT，最終一個對手是華爾拉；而且KARMAN的話，最後要對付的卻是ROBERT，這會令玩者沒有了那種「乜解救用邊隻都係打呢個大佬喫？」的心態，不會流於沈悶。

至於對這遊戲的評價，可引節錄自本誌編輯指令魔人20期第132頁所寫的無責任新GAME評壇中的幾句話：**「流暢得嚇人的真人動作格鬥GAME！……如果能做到真的一集比一集好的話，可說是異數，通常能成為經典！而《龍虎 3》就是這個『異數』了。同樣地大迫力的畫面，極度流暢及模疑真人的動作，一集比一集好的系統，全都是成功的因素，所以記著，一定要捧場！」**

另外，CD版《龍虎之拳 3》分別推出了個版本：普通版及限定版。限定版以禮盒包裝，內裡除了有GAME以外，還附送《龍虎之拳 3》人物貼紙、ROBERT專用銀幣、《龍虎之拳 3》畫集及描述ROBERT與其父親ALBERT之親情的小說。



來自ADK的驚喜——

NINJA MASTER'S 霸王忍法帖



近年來，由SNK合作的ADK公司所開發的GAME，一隻比一隻進步。其中，《NINJA MASTER'S霸王忍法帖》更是令人充滿驚喜！

系統方面可說一絕，簡單直接。而且面在戰鬥時自由地拔出武器或收起武器，使攻擊方法增加了，趣味便相對地提高。

心殺技分為必殺技、真必殺、超力必殺、真超力及瞬殺烈火五種類。每有種都有不同的攻擊力，亦令到玩者在進攻時有更多選擇。

另外，此遊戲中亦有連續技。除了指定的基和連續技外，更有所謂「大技」(攻擊力與真超力不相上下！)的續技。最有趣的是，這GAME的連續技的是可隨意組合的！其中當可混入各種招式，或打打下收起武器再打過。

以上都是使玩者在攻擊對手時有更多自由度和選擇；使對手難以捉摸自己的攻擊方式，間接增加勝機，這就是此GAME的魅力所在。

操作方面，是十分容易上手的，玩落有玩《REAL BOUT餓狼》般的爽快感覺，而且操作性能很好，絕少有卡住卡住、窒吓窒吓的情況出現。

還是看看本誌的編者們有何評價吧！

「……這GAME的角色都表玩得非常出色過癮……角色的動作十分流暢生動，而必殺技的花款亦十分之多，令人目不暇給，使用的方法也十分容易上手……初初玩的時候筆者更在編輯部打遍天下無敵手……滿足感十足。」

(節錄自遊戲誌第25期128頁PUYU神的無責任新GAME評壇)。

「……呢隻係一隻幾好嘅格鬥GAME，系統幾好，比起以前同廠出的作品有好大進步，絕對唔應該低估佢！」

(節錄自遊戲誌第25期第126頁指令魔人的無責任新GAME評壇)

「……給小弟的感覺是：「廷續SNK格鬥遊戲於市場的佔有率」……玩上手後就覺得這GAME是可以很容易出到多HITS之攻擊……而且可選擇手持武器或不持武器這個系統也頗有趣……」

(節錄自遊戲誌第26期第126頁KAN的無責任新GAME評壇)

諸神大戰，殺聲震天——神凰拳



不知大家有否想像過孫悟空與死神對戰會怎樣？哪一個會較強？在《神凰拳》便可找到答案。

《神凰拳》是集合了弁天、彌天童子、貧乏神、死神、孫悟空、風神雷神、人魚公主、破壞神等各神祇的格鬥遊戲。今次畫面更以極強烈之立體感取勝，其系統更是話題所在！

上昇攻擊及下降可將兩神對決由地上戰轉為空中戰，又或由空中戰轉變為地上戰，從而加攻擊力。

例：先以上昇攻擊作開端，將對手打上半空，途中一直以連續技追打，然立即急降回地面，再用上昇攻擊將仍未跌回地上的對手再打上半空……，如此便可作多輪攻擊（截至目前為止，筆者最高記錄是連用7次上昇攻擊，對手慘被吊在半空打了7輪……），而空中連續攻擊，更是這GAME的注目點之一。

GUARD CANCEL系統可以使玩者在擋後立即反擊，解決了被屈擋至死的窘境，而且GUARD CANCEL更有兩個LEVEL，可使在反擊時有更大的攻擊力，來一個本利歸還。

另外，每名神祇都有兩種不同屬性，而儲氣也有兩種屬性，依照儲氣的屬性，會使某些招式強化起來，增加攻擊力。

僅此而已？

不！除了上述好GAME以外，緊接神凰拳之後，SNK將會推出千呼萬喚始出來，萬期待之作_《_THE KING OF FIGHTERS‘96！》

《KOF》系列一直深受各玩家的愛戴，由《KOF‘94》先以TEAM BATTLE系統開始，打破了格鬥GAME的間局，更加強了玩者本身的戰略性。而且遊戲中更集合了SNK旗下所有有名氣的人物如《餓狼傳說》的TERRY，《怒》的RALF，《龍虎之拳》的RYO等及新人物，陣容之鼎盛，風頭之強勁可謂前所未有。之後再以「迴避系統」使不少玩者逃過被屈死的危機。其後，在《KOF‘95》中更加入了TEAM EDIT這功能，令到遊戲中可選用的隊伍超越2000之類！將《KOF‘95》移植到SEGA SATURN及PLAY STATION這些次世代家庭遊戲機便知道這遊戲的受歡迎程度了。

但是，區區認為，玩移植版本不及原裝版本的好玩，始終「原汁原味」嘛！NEO GEO CD的價錢不貴，遊戲也較帶版經濟，質素更與帶版一樣（街機一樣的感受！），而且，CD版SNK遊戲的背景音樂更是全新編曲，比街機版及帶版的更動聽，負責音樂的製作人員實在功不可沒。

至於有些朋友認為NEO GEO CD的機能較差，那我先贈兩句：「……觀點上機能不是最重要的東西，最重要的始終是遊戲是否吸引……而個人便覺得一個玩家應抱一個以質素為先的心態……」

（節錄自遊戲誌第17期104及106頁專欄專題中XICO的說話）

另一方面，就算是次世代機種，也未能完全移植SNK的作品，SEGA SATURN因為要加RAM卡，所以移植作《KOF‘95》成績會較突出，但，不需RAM卡的《餓狼傳說3》又怎麼？LOAD機時間快不過NEO GEO CD版，而且動作竟然「窒吓窒吓的」，只要看看各「機場」的鋪頭都不將這GAME作DEMO就知有幾差了。而PLAY STATION方面，移植作《KOF‘95》的動作也有少許窒，而且偷FRAME（減少人物動作的格數）情況也很常見，很是礙眼。所以區區仍是認為還是玩NEO GEO CD較好。說回正題，既然《KOF‘94》及《KOF‘95》取得空前成功，相信快將推出的《THE KING OF FITHTERS‘96》一先會不負眾望，將SNK的暑期攻勢帶到一個所高峰！

（本文資料由 COMPUTER PLAZA CO. 提供）



真說侍魂武士道烈傳

最後倒數 階段開始！

製造商：SNK　發售日：7月26日　容量：CD-ROM
價格：8800日圓

SNK令人驚異的首個RPG！

為了追求最完美的畫質、為了提高遊戲的趣味，侍魂的RPG雖然將發售日期一再押後，但就完全沒有令期待它的人失望，每次新公開的畫面均可看到質素的提高。在6月東京玩具展公開了PS版、SS版的移植消息後，令這遊戲的注目程度達到了另一個高峰。

就如遊戲的名字一樣，這遊戲是根據「侍魂」這系列而發展出來的RPG，不論故事的背景，登場的人物均是些原作中大家早已熟悉的。就以故事來說，「邪天降臨之章」是以《侍魂》為基礎、以天草四郎時貞為敵，而「妖花哭慟之章」則是以《侍魂 霸王丸地獄變》為基礎，以羅將神美月為敵。

驚異之連續！挑戰次世代機的設定！？

各位首先不妨看一下圖中所刊出的遊戲畫面！雖説現時市面上有着多部次世代機，但這遊戲的畫質之高，仍然是令人驚嘆，畫面上每一件物品都描繪得極精細，用色自然且層次分明，令人難以相信SNK是首次推出RPG的，除此之外，遊戲在各方面的設定亦達到令人吃驚的程度……

● 50小時以上的遊戲時間

以RPG來説，一般都只需30小時左右便可爆機，但這遊戲在2部構成的設計下，第1部預計爆機時間是20小時、第2部預計爆機時間是30小時，本來以份量來説是足以分作2個作品推出的，但現在就可以一次過玩到。

● 可選擇的主角有6人之多！

一般RPG的主角是固定的，但這遊戲的主角卻可從6人之中選擇。這6人分別是霸王丸、奈戶流留、加魯福特、橘右京、牙神幻十郎及蠶蠶這6人，他（她）們均是侍魂系列中最受歡迎或是特別有性格之人，他（她）們各有各的故事，但卻是為着同一目標而戰，所以往往會在故事途中成為你的同伴。

● 隊伍的組合方式達80種以上！

在第1章「邪天降臨之章」裏，你除了要在6名主角中選出一人為正式的主角外，要再選兩人作為伙伴，而第2章「妖花慟哭之章」則同樣需要先選一名主角，但就只需再選一名固定拍擋，至於另一名拍擋是會隨着故事的發展而有所不同，不過牙神幻十郎由於要忠於設定，所以基本上他是會孤軍作戰的。

6名可在遊戲中選擇的主角



奈戸流留

霸王丸





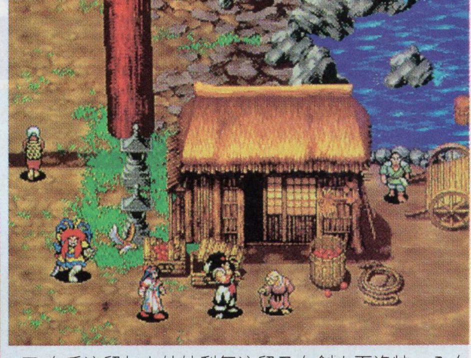
牙神幻十郎



加魯福特



橘右京



■奈戸流留加上妹妹梨舞流留及女劍士夏洛特，全女班的隊伍。



■在登場的配角中，RPG版原創人物「疾風之鈴音」是最重要的一人，他會在妖花哭慟之章為了獨自的理由而追尋着羅將神美月。



■雖然故事所發生的舞台是以古代的日本為主，但亦會隨着故事的發展而到達巴黎、北京等地的。



■除了人物外，奈戸流留的愛鷹、加魯福特的寵物波比也會在遊戲中登場。



■在蝦夷的村子裏，奈戸流留在大自然的聲音引導下開始了旅程。



■選擇加魯福特時的序章。天草四郎佔據了服部半藏之子服部真藏的身體。



■戰鬥畫面由兩畫面的大小構成，令人看起來極具迫力。



■遊戲中有着「奧義」這種類似魔法的東西，圖中奈戸流留便正在使用回復系奧義替隊員回復HP。



神凰拳（唔係神鳳拳!!!）

八神爆機攻略連附錄

BY：指令魔人／ZAC



鳴謝：COMPUTER PLAZA

始動！SMU神秘調查班！眾神大戰之謎！（唔關1999年事）

話説有一天，總編輯M氏（假名），召見了遊戲誌的數名編輯及作者：X君（假名）、編輯NO.8（假名）及Z君（假名）。

M氏：「這次托光軍哥（假名）之福，讀者來信變得十分容易查閱。我剛才就在裏面發現一封很有意思的信（假的）！有讀者希望能清楚有關「神凰拳」中各神之背景及為何打起上來……我希望你們能夠去調查一下。」

編輯NO.8：「那只不過是一些無理的要求，可以不理吧！」

M氏：「不……我相信這封信的作者，是在他無意之下發現了一件重大事件！至少，我們還未還未知道《神凰拳》的頭目是哪個神……」

Z君：「唔……光是這點，就值得我們去調查！」

M氏：「好！SMU神秘調查班，出動！」

Z君：「SMU神秘調查班？」

M氏：「唔，即SUPERSTITIOUS（迷信的）MYSTEROUS（不可思議的）UNIT（組）神秘調查班。我改的，好聽吧？」

三人：「SMU……」

就此，SMU神秘調查班便出動了，以下是事件經過……

負責人：Z君

一天，總編輯M氏召見了Z君。兩人相談了一會，都是關於「神凰拳」的。

「神凰拳中的死神IGRET是哪國神話中的死神？」M氏問。

Z君答：「不清楚，該不是日本的死神了。為什麼要問？」

「有讀者想知。拜托你給我調查一下。好嗎？」

就這樣，Z君就去了調查這個IGRET的背景了。

「唔，北歐神話中掌管戰場上半數的死人之神是愛與美的女神FREYA福瑞雅，掌管死亡的國度的是HELA海拉，希臘的死神也不叫IGRET，那這個IGRET是哪國的死神？」Z君找遍了各國有關的神話及傳說後，自言自語。

「可惡……難道沒有法子？」

正當Z君十分懊惱之時，他看到了某些東西。

「有了！」Z君靈機一觸：「各位請過來一下。」

眾戰友圍了過去。

「我已經知道IGRET的背景了。看着吧！」

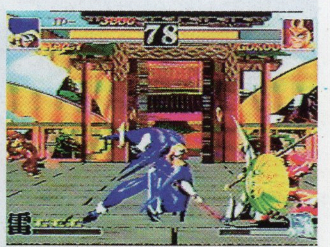
Z君開動了「超級鎗」及電視機，然後拿起了「阿波羅」，及《神凰拳》這遊戲。

Z君按下START掣，並選用了IGRET。

「如要知道這IGRET是什麼人，只要用他打爆機看ENDING不就行了？」Z君向眾人講解。

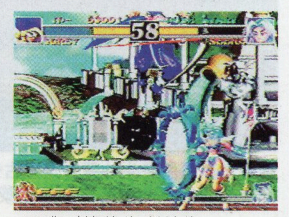
要查清楚IGRET的背景，便得先爆機，與眾神大戰。以下便簡述戰況及各神之背景。

孫悟空。一名孫行者，又號美猴王，自稱齊天大聖，西遊後被如來封為鬥戰勝佛（這算不算神？）。對付他，只需待他跳過來時用CIRCLE OF DEATH這招將他擊落便行。在他倒地後可使用WORM CUTTER等他起身硬擋。

■先用CIRCLE OF DEATH攻擊，再以WORM CUTTER追擊。

SEENA，人魚公主（？），但外型與人們所知的不同，而且手持武器（神話傳説中人魚是該沒有武器的）。據估計，她該是波蘭傳説中手持武器保衛華沙市的「戰鬥人魚」。對付她，可待她跳過來時CIRCLE OF DEATH招呼之，又或在她使出AQUA ILLUSION時跳到她手持之鏡後方為所欲為。



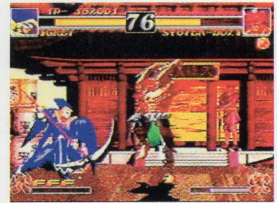
■跳到鏡後為所欲為。

SUSANO，日本神祇，乃天照大御神（日本之太陽神）之弟，全名建速須佐之男之名，是英雄神、暴風神。曾因犯下重罪（使暗黑之世界降臨）而被開除神籍。後將傳説中之怪物八岐大蛇消滅（不是草薙家或八神家的祖先！）而得到草薙之劍（劍是藏於蛇身內的），故他那版的背景有一八岐大蛇像，像的其中一個頭是咬着一柄草薙之劍的。然而，這個「SAURUS版」的SUSANO很像名格鬥家K×N。他很喜歡在近距離先出一連招，再以重黑龍碎將自己昇到好「揩」（HIGH，即高），任人處置。若他拉遠距離不斷使出龍牙裂破，那便在他出招時使出WORM CUTTER這招來一個「斷已雙殺」，他便會走過來「昇天任打」的了。

■昇得好「揩」的SUSANO。

酒天童子，日本酒神，背景不詳。他喜歡以鬼骨碎及鬼拳來招作連環攻擊屈體力。Z君便趁酒天童子招與招之間空隙，用CIRCLE OF DEATH來破招，效果一流。

弁天，弁財天，日本「七福神」之一（七福神：大黑天、惠比須、昆沙門天、弁財天、福祿壽、壽老人及布袋和尚）。對付她，可待她走近時不斷以CIRCLE OF DEATH→SOUL SLASH／BLAZING BLADE這

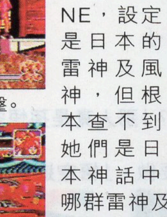


■趁空隙攻擊。



■她們一使用模倣攻擊就中招。

招來屈她體力又或在她跳過來時用CIRCLE OF DEATH將她擊落便行了。





■用SOUL SLASH來屈體

CHI CHI／NE NE，設定是日本的雷神及風神，但根本查不到她們是日本神話中哪群雷神及風神中的哪兩位。但肯定她們不是司雨的雷神和手執布袋的風神！對付她們，只需與她們保持一個身位左右的距離，然後以蹲下輕拳攻擊，她們一換人便會中招。只要重複以上動作，便能收拾她們。

紊天，日本貧乏神，背景不詳。他是極易對付的一個神，只要跳過去以重腳開路，便可任意魚肉在地上的紊天，如跳過去時他也跳前，只好擋格，因IGRET在空中是打不過紊天的。

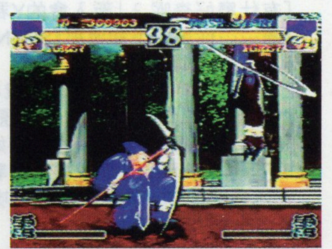
戰完眾神後，IGRET來到一希臘式的神殿內。

「幹的好，IGRET。」有一名男子出現在IGRET跟前：「你已証明了你有能力……有能力承繼我皇座。但首先，你要接受最後的考驗……」

那男子是誰？照他的說話來，他有可能是宙斯。但是，他不是中年發福的阿叔，他的胸甲中央沒有蛇髮女怪圖，他的聖鳥老鷹及聖木橡樹都沒有出現，這使人懷疑……

對付IGRET，只要先跳前立即出下降攻擊（↘＋AB），他便會被擊中。之後他一是會使出CIRCLE OF DEATH讓你在擋後以相同招式反擊，一是會使SOUL SLASH這中段招。在擋了SOUL SLASH便後便可再跳前使出下降攻擊，待他中招後使出CIRCLE OF DEATH後便反擊。重複上述動作便能擊倒IGRET。





■先用下降攻擊，他便會自己昇的了。

「看來我找到了繼承人。」那男子道。

這時，忽有一光波擊來，打中那男子！

「不！那皇位是我的！識趣的便乖乖讓開……」有一把聲音自遠方傳來。

來者何人？

有一隻叫BEHEMOTH的半人獸出現。據記載，BEHEMOTH是NEHWON一種傳說中生物，貌似殺人鯨，沒鰭及有四足，與畫面所見的很不相同（資料來源：DEITIES & DEMIGODS著者：JAMES M. WARD／ROBERT J. KUNTZ（C）1980-TSR GAMES）。攻略法請看附錄。

打倒了BEHEMOTH後，有一名叫EELIS的女吸血鬼出現。從她的裝束看來，她該是馬爾杜族的吸血鬼（馬爾杜族的吸血鬼會變蝙蝠，另一族則會變狼）。攻略法方面請看附錄。

打倒了EELIS後，有一名天使出現，那就是剛才放出光波攻擊「那男子」的元兇——LUCIFER露斯化！

露斯化，曾率領天界三分一之兵力與神對抗。被大天使米高擊倒，並墮進地獄，為「墮天使」。有記載露斯化擁有六雙翅膀，亦有記載他只有三雙翅膀。要對付他是比較麻煩的。攻略法請看附錄。

打倒露斯化後，他自己消失了。

眾人都想知ENDING會否透露「那男子」及IGRET的身份。

「安息吧。」IGRET道。

「連露斯化也敵不過你……」SUSANO忽然出現在IGRET身後。

「那也會有相同的遭遇，SUSANO！」IGRET轉向SUSANO道。

「那就走着瞧吧，IGRET！」

兩人打起上來！

忽然，IGRET的面罩給轟掉！

「怎……怎麼妳……妳是女人！！」SUSANO吃驚。

「看了我的面，要以性命來做代價的。」



「如果我拒絕交出性命呢？」

「那你就要娶了我……」

SUSANO大驚！

IGRET：「選擇權在你手……」

SUSANO：「唔……我有否第三個選擇？」

話未說完，SUSANO便逃走了，IGRET狂追。

怎麼……怎麼終於都沒有交代IGRET是哪國的死神？

這是一個開始而已！

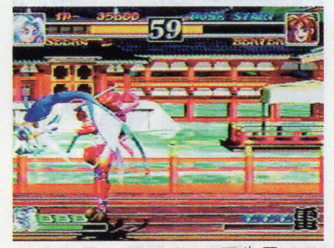
人魚，在各國都有着不同的傳說：計有專以歌聲迷惑人的，也有童話中的人魚公主，亦有猴頭猴身魚尾的所謂「菲濟人魚」，連中國山海經亦有記載過生有四隻腳的「人魚」。然而，他們都有一個共通點，就是沒有使用武器的。如今，在神凰拳中的人魚SEENA是日執一支杖作武器的；據了解，在D & D世界中的人魚是不會用武器的。所以，本誌有理由相信她是在波蘭傳說中，手持武器保衛華沙的那條人魚，可恨的是找不到更多資料，於是只好寄望可在神凰拳中找到答案。而負責的是調查班的Z君。以下就是攻略及各神的背景資料。

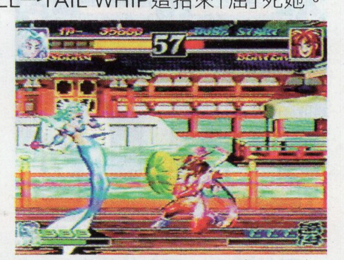


■用DOLPHIN ROLL來防空。

酒天童子。日本酒神，資料不詳。只要待他跳過來時以DOLPHIN ROLL將其擊落便行。若DOLPHIN ROLL被擋，可在收招後立即使出TAIL WHIP將其迫開。

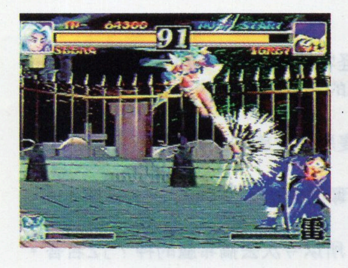
弁天，是日本「七福神」之一。所謂七福神，即大黑天、惠比須、毗沙門天、弁財天（弁天）、福祿壽、壽老人及布袋和尚，有點像中國的「八仙」。要對付她，可在她走近時用DOLPHIN ROLL→TAIL WHIP這招來「屈」死她。





■先用DOLPHIN ROLL，再用TAIL WHIP來屈體力。

IGRET，某國死神（到現時仍未知她所屬何國）。與其對戰，先跳過去使用下降攻擊（↘＋AB）。他中招後一是會使出DEATH OF CIRCLE使自己昇空，讓你好好回敬；一是他會使SOUL SLASH這中段技，擋了便可再跳前使出下降攻擊，然後重複上述動作便成。



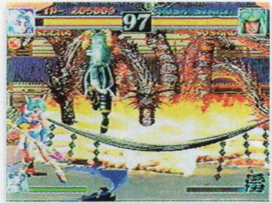


■先用下降攻擊，他便會自行昇空。

紊天，日本貧乏神，資料不詳。他是較易對付一個神。只要跳過去，若他仍站在地上，便可放心用重腳踢頭後再自由發揮；但若跳過去時他也跳起攻擊，那便先擋為妙，由其空戰能力極高。



■可放心跳過去攻擊。


■好喜歡昇天的SUSANO。

SUSANO，日本英雄神、暴風神（一説為破壞神），全名建速須助之男之命，曾滅了説中的八岐大蛇。他是極易對付的一個神。他會在近身時獨自表4連招，然後再黑龍碎將自己昇到「九里高」，任你魚肉。所以只要與他保持近身戰會較有利。

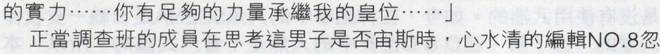
孫悟空，又稱齊天大聖，西遊後被如來封為鬥戰勝佛。（豬八戒被封淨壇使者；沙悟淨則被封為金身羅漢）有兩個PATTERN：一是跳過來讓DOLPHIN ROLL擊落，一是像SUSANO般走過來出一輪招後用槍身一起腳將自己昇得「揩揩的」（揩HIGH，英文「HIGH」可解作「高」）。

CHI CHI/NE NE，據稱是風神及雷神，但無法確定她們是日本神話中「風神雷神群」中的哪兩位。只要與她們一直保持近距離，再不停以蹲下重腳掃之，那她們便會在使出模倣攻擊時被掃跌，那便重複上動作，直至永遠。


■她們一換人就會被擊中。

敗眾神之後，SEENA來到一神殿中，有一名身穿白盔甲的男子出現。

「幹得好，酒天童子。你已証明了你的實力……你有足夠的力量承繼我的皇位……」



正當調查班的成員在思考這男子是否宙斯時，心水清的編輯NO.8忽然叫道：「怎麼他叫SEENA作酒天童子？」

「是否這只是小錯誤或BUG乙隻？」Z君答。

「你可是調查班的成員啊！別將事情想得如此簡單！」編輯NO.8道。

眾人沈默。

「難道……」編輯NO.8忽有所覺：「X君，Z君，你們快用其餘人物爆機，看看那男子會否連其它人物的名字也叫錯，順便做埋攻略。」

「那你呢？」X君道。

「而我……就要去日本，到SAURUS調查！」

編輯NO.8就這樣去了日本。

原來這是他的陰謀！（所以遊戲誌現在找尋第八適格者……）

那男子彈開：「但首先，你要面對最終之考驗……」

有另一個SEENA出現在SEENA面前。


■可跳到鏡後攻擊。

■她昇空後便可反擊。

對付SEENA可在她使出DOLPHIN ROLL「昇天」後反擊，又或在她使出AQUA ILLUSION對跳到鏡後為所欲為。

那男子又出現：「看來現我有一個繼承者了。」

這時，忽有一光波轟中那男子！

遠處一把聲音向起：「不！那皇位是我的！」

SEENA：「我並不這麼想。」

戰鬥突入！

首先出現一身叫BEHEMOTH之怪物。據記載，BEHEMOTH該像一隻「無鰭四足殺人鯨」，與畫面所見的有九千幾里的分別。對付他的方法，請看附錄。

幹掉BEHEMOTH後，便出現了隻馬爾杜族的女吸血鬼，叫EELIS。對付方法請看附錄。

幹掉了EELIS後，最終首領，要奪位的墮天使LUCIFER露斯化。

「為什麼他要奪位？」X君問。

「會否是當了他上次背叛神失敗，所以今次去搞希臘的神？」Z君答。

事情變得越來越複雜了！

對付露斯化之方法，請看附錄。

被打敗的露斯化消失了。那男子再出現。

「妳該得到我的皇位呀，SEENA……」

「怎麼今次他叫SEENA作SEENA的？」Z君驚叫。

「這……真的是一個陰謀啊！」X君道。

「別這樣，你使我難堪呢……」SEENA向那男人道。

「我是認真的……」

「那麼，現在我要走了。」SEENA道。

「為什麼？」

「我還想到其它地方去看看……」

「妳那好吧。」

「但我不想一個人上路……」

説罷，SEENA走了。

SEENA去了找一個人。

「SEENA？！妳想幹什麼？」那人竟是孫悟空！

「我想你與我同上路……」

「對不起。我還有其它事要做。」悟空道。



BOO-HOO-HOO! I
DON'T WANNA GO
BY MYSELF!

「BOO~HOO~HOO！」SEENA召喚了一堆魚蝦蟹出來：「我不想一個人上路呀！」

「停手！別叫！我不會去的！」

「噢，是的！你會……」SEENA追着逃走中的悟空……

「吓！？人魚同馬騮！？」Z君與X君同時大叫。

「吓！？咁FIT？」在旁的AV男優立即走過來。

這時STAFF ROLL出現了。

「吓？怎麼沒有交待SEENA之背景？那我們在幹什麼呀？」調查班的成員們受到很大的打擊……

酒天童子，日本之酒神。因有人問為何他會與其它國家的神祇們打上來，所以調查班便要調查神凰拳這GAME了。

「有什麼好查呢？」新入會的Y君。

「唔……你可能不知道那『SEENA被稱為酒天童子事件』了。那實在太邪門了。」X君道。

Z君點頭：「唔。光是這點，就有我們調查的價值！」

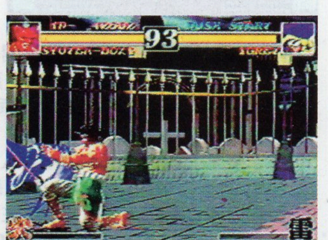
總編輯M氏：「好！這次的主題是酒天童子之謎！」

於是，眾人的調查便由爆機開始。

以下是用酒天童子對各神祇的戰法。

對死神IGRET。先以前衝重拳攻擊，在着地後立即使出濁流灘這招來屈死他便行。




■先衝前攻擊，著地便用濁流灘。

對七福神之一弁財天。據調查班所得之資料，這兩位日本神好像是沒有過節的。對付方法與對IGRET的一樣。

SUSANO，日本神話中的英雄、暴風神。性格火爆，與酒天童子（或眾神祇）結怨是可理解的。只要與他深持近距離，他便會胡亂出一輪招，再以黑龍碎作結束，將自己昇到半空任打。


■黑龍碎之大能……

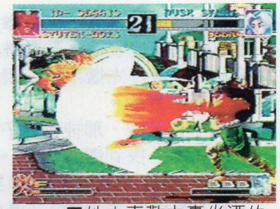
CHI CHI／NE NE，是日本神話中「風神雷神群」中的其中一名風神一名雷神。只需不停使出鬼骨碎，便能監生將她們踩死的了。


■不停使出鬼骨碎，便能踩死她們了……

SEENA，人魚。根據其造形，調查班相信她就是在波蘭傳説中守護華沙市的那條人魚。對付她的方法，可在她使出

AQUA ILLUSION時跳到鏡後大肆攻擊，又可不停用轟炎酒來屈他。

孫悟空，又名孫行者、美猴王、齊天大聖。與唐僧西遊後被如來封為鬥戰勝佛。在他使出三連棍時，於擋了第三下時立即將控桿→←按，使出GUARD CANCEL，便可用站立輕拳→站立重拳來擊，監生打死。


■她也喜歡中轟炎酒的。




■先GUARD CANCEL，然後反擊。

紊天，日本貧之神，亦不知為何與酒天童子打起上來。


■將紊天踩回地面！

紊天，不須跳前用重腳逐下逐下的將他轟向地面，便可將他轟到變成紊天地毯的了。

擊敗了所有神祇後，有一名貌似神祇的男子出現。

「解謎的時間到了吧？」X君道。

「真的是這樣嗎？」Y君道。

「幹得好，SEENA。你已証明了自己的實力……有足夠實力繼承我的皇位。」那男子道。

「！！」X、Y及Z君三人呆了！！

這時，電話忽響起。

「喂？邊位呀？」X君接聽電話。

「喂，是我，編輯NO.8呀。我已經去過拜訪SAURUS有關SEENA被叫作酒天童子的那件事了。」

「那怎麼了？」

「唉！有一位先生接見了我，他向我說：『其實……這件事，我們在過去早就預知了。』」

眾成員：「！！」

Y君：「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！！」

「那還有什麼資料？」

「呀，我花光了錢，連打電話回來的零錢也沒有了……啊……呀……」

電話突然掛斷了！

「喂！編輯NO.8！」

電話筒只傳來一截截電話不通的聲音……

「準是編輯NO.8沒有零錢了……難道就一直這樣無法解下去嗎？酒天童子與SEENA究竟有什麼關係？難道一直以來的調查都是白費的嗎？」Z極苦腦。

「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！！」Y君喊道。

「但首先，你要接受最後考驗……」那男子變了一個酒天童子出來，要兩個酒天童子互打。


■可用轟炎酒屈體力的。


■鬼骨碎屈機法。

對付酒天童子，可不停使出鬼骨碎這招與他硬拼，便能將之收拾。

打倒了酒天童子後，剛才那男子又出現。

「看來我已找到一個繼承者……」

突然有一巨大光波轟中那男子！

「不！那皇位是我的！」遠處傳來一把聲音。

酒天童子：「我會給你一個機會來証明的！」

一隻叫BEHEMOTH的半人獸生物出現，並與酒天童子交手。

戰法請看附錄。

「怎麼這隻BEHEMOTH是這個樣子的！？」Z君叫道。

「BEHEMOTH不是一隻有四隻腳、無鰭、貌似殺人鯨的生物嗎？」X君叫道。

「假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！！」Y君喊道。

打倒了BEHEMOTH後，有一隻叫EELIS的女吸血鬼出現。

「看她的樣子，她該是馬爾杜族的吸血鬼吧。」X君道。

「唔。背景也有點像羅馬尼亞哩。」Z君道。

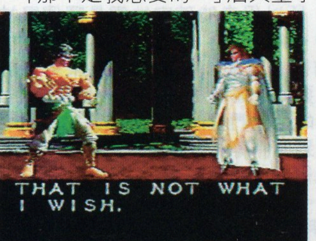
戰法請看附錄。

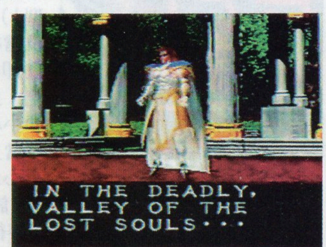
打敗了EELIS後，元兇出現，他就是墮天使LUCIFER露斯化。戰法請看附錄。

露斯化被打倒後便消失，剛才那男子又出現。

「你有能力繼承我的皇位啊，酒天童子。」

「那不是我想要的。」酒天童子答。





「啊？那你想要什麼？」

酒天童子：「我想你為我的兒子解咒。」

「那我需要一種特別的花。」那男子道。

「我可在哪兒找到那種花？」

「在那遊魂的死亡之谷……」

那男子說完，酒天童子便奔走了。

酒天童子繼續他的冒險……

「吓！？咁都得？」X君道。

「原來酒天童子與各神打餐死就是為了去求那男子？」Z君道。

「堂堂一個日本神去求希臘神？日本高天之原上面班神死晒乎？」X君道。

「WELL，這個世界上不可思議的事情，真是一天比一天的多啊。」剛路過的小健健道。

假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅！

紊天，是日本的貧乏神（貧乏，日語意思乃貧窮），亦是神凰拳中年紀最老的一個神（5072歲）……

某天，編輯部的電話響起來。丁丁（是丁丁，不是JJ）接聽。

「喂？我是打來提供戰國大球飛機物語使用隱藏人物的。」電話筒裡傳來一把男聲：「方法是……」

丁丁搶白：「這個我們已刊在今期秘技那一版了。」

「是嗎？另外我有一問題。是關於貧乏神紊天的。究竟這老傢伙是什麼人，有什麼背景？」

丁丁：「這個我們也不大清楚……」

打電話來的男子搶白：「那便拜托你們給我調查一下吧！否則我便罷買……」

「那……好吧。我們盡力查一下吧……」丁丁的唯一弱點就是讀者說罷買（只限丁丁，JJ是不怕的），所以便答應了。

丁丁放下電話，叫道：「神秘調查班聽命！今次的題目是紊天的身世！」

（上述乃真人真事改編。）

可惜，調查班各成員找不到有關的資料……

「最後的希望，便是希望《神凰拳》裏有答案……」Z君道。

於是，Z君便啟動了「掃把根」（SUPPER GUN）……

以下便是行動實錄及各神資料。


■昇到九里高的SUSANO。

SUSANO，日本天照大御神之弟，是日本的英雄神、暴風神（一說是破壞神），全名建速須助之男之命，曾被逐出神界，後亦滅了八岐大蛇，最後與櫛名田比賣結了婚。他的攻擊方法極像某有名金毛格鬥家K×N。只要一直與他保持距離，他便會自己出一輪連招，然後以黑龍碎將自己昇上天任打。

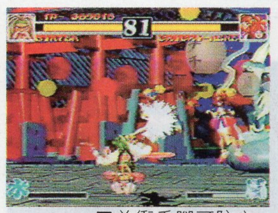
IGRET，死神，可惜調查班成員查不出他是那國的死神。與他對





■先用下降攻擊，他們自行昇空。

戰，只需先跳過去作下降攻擊（↘＋AB），之後他一是會使出CIRCLE OF DEATH將自己昇天任打（用蹲下輕拳攻擊較好），又或是使出SOUL SLASH這中段技。站立擋了後，便立即跳前再使出下降攻擊屈他吧。



■前衝重腳可防空。

CHI CHI／NE NE，日本風神及雷神，但因日本的風神及雷神太多（近乎「量產型」），所以仍未能確定她們是哪個風神及雷神。對付他倆，先要拉遠距離，然後立即前衝按重腳，若他們跳過來更可防空。只要如上述做法便可打破他倆。唯一要小心的是他們的天變地異技霹靂腳，所以當見到他們有能力出天變地異技時便要小心地衝過去攻擊了。

酒天童子，日本酒神，資料不詳。要對付他，就要趁他使出鬼拳或鬼骨碎後用蹲下重腳將他掃跌，然後立即彈前，在他面前使出腰旋念珠，他起身後會因為想使出GUARD CANCEL而中招，他中招後立即再彈前使出腰旋念珠，直至永遠……





■掃跌他，然後出腰旋念珠，中招後彈前再出，直至永遠……

弁天又叫弁財天，日本七福神之一（七福神：弁財天、壽老人、大黑天、惠比須、福祿壽、布袋和尚、昆沙門天）。要對付他，只需待他走近時，以蹲下重腳→腰旋念珠這連招便能屈死他了。

孫悟空，自稱齊天大聖，亦叫美猴王、孫行者。對付他，可在他使出三連棍時，在擋了第三棍時，立即用控桿輸入→←，即GUARD CANCEL，然後立即用站立輕拳→站立重腳→腰旋念珠這連招，擊中後便彈前拳使出腰旋念珠。他一起身便會想使出GUARD CANCEL而中招，之後便又彈前使出腰旋念珠……直至永遠……阿們。





■在這時GUARD CANCEL反擊！

SEENA，人魚公主。據估計他該是負責守護波蘭華沙市的那條人魚。戰法很簡單，就是在他於近身戰使出DOLPHIN ROLL後，以蹲下重腳將他掃跌，於後在他面前使出腰旋念珠。他一起身就會像孫悟空及酒天童子那樣，為了要用GUARD CANCEL而中招。他中招後，便又再彈前使出腰旋念珠擊他起……阿們。

打倒了眾神後，紊天來到一希臘式建築的神殿。

「幹得好，紊天。你已証明了你有足夠實力……夠實力承繼我的皇位……」一名身穿盔甲的男子出現，他該是一個神吧。他的樣子，真的很難令人知道他是誰。有皇座的希臘神只有一個宙斯。但這名男子不是中年發福的阿叔，盔甲的胸前也沒有蛇髮魔女像。那他究竟是誰？

「但首先，你要面對最後的考驗……」那男子變了另一個紊天出來。



■跳過去攻擊很有效。

戰法是放膽地跳過去，以重拳／重腳→蹲下重腳這招將他收拾。若在跳過去時他也跳前，那便最好先擋為妙，因為紊天作空中戰是不化算的。

打倒了自己後，那神秘男子又再出現。

「看來我已找到繼承人了。」

此時，忽有一光波轟中那男子！

「不！那皇位是我的！」遠處傳來一把聲音。

「你不能活着來追悔你所講的説話了……」紊天道。

有一隻與書中記載完全不同的BEHEMOTH出現。（據記載，BEHEMOTH是一隻貌似殺人鯨，沒有魚鰭的四足怪物）對付方法請看附錄。

打敗BEHEMOTH後，有一隻EELIS的女吸血鬼出現。收拾方法請看附錄。

收拾了EELIS後，竟然出現了墮天使LUCIFER露斯化！！對付方法請看附錄。

被打敗的露斯化消失了。那男子又再出現。

「你有資格繼承我的皇位了，紊天。」

紊天：「對不起。我沒有興趣。」

「那你想要什麼？」

「是這個！」紊天說完便走了。

「他想要的是什麼？」Z君問。

「錢！」Y君答。

「該不只這些的……那該是他最需要的東西……」X君道。

「男人最需要的東西……」Z君在想。

「！！！」Y君忽有所覺：「我知道了！那就是錢和女人！！」

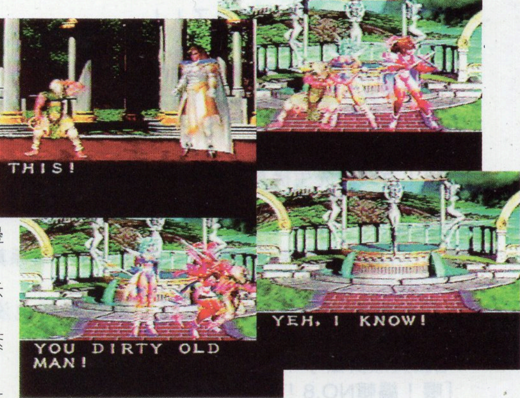
正當X君及Z君想將Y君拖去後巷大肆修理之際，畫面突然出現了弁天和SEENA。

紊天走了過去「抽水」（好孩子不要學啊！），抽完就走。

「你這老而不！」兩女怒道。

「那，我知呀！」紊天邊走邊「串串地」道。

兩女追着紊天去了。



怎麼沒有説明紊天的身世？！

可惡……難道一直以來的調查也是白費的嗎？

負責人：X君

正當Z君調查那些S & M（SUPERSTITIOUS & MYSTERIOUS）時件的同時，其實X君也受了總編輯M氏所託，去調查一下在《神凰拳》中其他四位「神」的身份；最間單直接的方法，莫過於同樣地使用「打爆機」的方法了；雖然在Z君使用這方法去調查的例子中，也是不可以知道各神的身份，但是跟據SMU的宗旨（Y君搭嘴：「宗旨？有咩？」X、Z君同時：「你咪理吖！」），我們一定要繼續追查下去……

而第一個要調查的對象，就是全名「建速須佐之男之命」的破壞神（自稱）SUSANO。他的招式就如之前Z君所說，十分似某名格鬥家K×N，有「波」、「昇」不在話下，連近似「旋×腳」的招式也有……

就在此時，Y君有點不耐煩：「喂！開始打未？」

X君為免再次聽到：「假嘅！一定係假嘅！……」之類句子，所以便立即開着了插着《神凰拳》的MVS底板及「掃把根」，開始了調查SUSANO身世之謎。

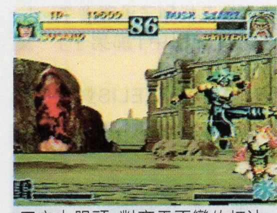
開GAME後，第一個對手便是不知是一大堆風／雷神中的哪個神——風神NE NE／雷神CHI CHI。其實在第一隻要對付的便是她們，是有一個大問題；因為在神凰拳中，第一個對付的角色，其戰鬥意慾是不太強的，尤其是CHI CHI／NE NE，戰鬥意慾不強的她們，戰法上她們是極少機會使出「模做攻擊」這空隙較大的招式的。

「即是說只有很少機會可以擊中她們！」Z君補充道。

X君：「全對！」

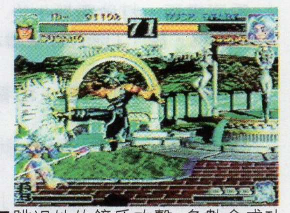

■用黑龍破來屈體力。

對付她們的方法，就是不斷在埋身使用蹲下重腳→龍牙砲／龍牙裂破這連招來屈她們的體力；如不幸被她們用投技攻擊，便立即使用對投技的受身（↑↖←＋A／B）來令自己不受傷。如此這般，就算不能把他們KO，也可以在TIME UP時以能源取勝。


■空中踢頭，對紊天不變的打法。

第二個要對付的，便是身份不詳的「老餅」貧乏之神紊天。對付他，方法很簡單，只要大膽地跳過去使用空中重腳攻擊，不知是不是他年紀老邁、反應慢，他九成會接收了這腳，落地後便做什麼也可以了。如想速戰速決的話，也可以在紊天近距離使出濡縛巾時使用GUARD CANCEL（→•←），再使用任何招式反擊也可以。

跟着便是和一位據說是守護着波蘭華沙市的人魚小姐SEENA對戰。和她打，不要作出無謂的出招，因為她隨時會使用AQUA ILLUSION來作出防禦及反擊，作以在戰法上最好便是在中距離，待她自己使出AQUA ILLUSION時跳過去攻擊她頭頂，如時間掌握得好，是可以有90巴仙以上機會可以擊中她的。


■跳過她的鏡盾攻擊，多數會成功。


■GUARD CANCEL後便可掃跌他。

然後便是和酒神酒天童子對戰，他也是一位身份不明的神。戰法是使用待機的打法，一直蹲下擋着，不用擔心他用中段技攻擊，因為他在近身時是不會用中段技攻擊的；而當他在近距離使用鬼骨碎時，便可以在擋了之後使用GUARD CANCEL重腳反擊，把他踢跌，然後又一直擋着；但不幸地被投，也是可以用受身化解，不斷重複，便可把他打倒……

到這裏，終於遇到這個日本七福神之一的弁財天。

X君：「咦？他們在這遊戲中好像是設定為『男女主角』關係的，為什麼會打起上來？」

Z君：「不知道，但我相信這內裏一定有着什麼陰謀……留心點，可能會有一些重大的啟示！」

經過了一番的努力，終於知道對付這「女主角」的戰法！就是使用一直在戰鬥中不常用的龍牙裂破，在遠距離時不停使出，逼使弁財天不停硬擋扣能源；如她跳過來便使用黑龍碎截擊吧！但有一點要小心，就是在近距離時不可以亂出招，應以跳躍加空中DASH來逃走，如同時在空中使硬擋，不要和她拼招！不然便會嘗到電腦使用GUARD CANCEL的利害了。


■用黑龍裂破攻擊。

■擋完第三HIT便可GUARD CANCEL攻擊。

第六戰，是對着孫行者孫悟空，他亦叫齊天大聖。和他對戰，不需和他肉博，因為他會不停地使出三連棍，只要在擋了他的第三棍後使用GUARD CANCEL反擊，不斷重複便可；如想練一練GUARD CANCEL，也可在對他時練習一下，因為他出招的時間比較長，又是三段的連續攻擊，所以可以看清楚每一次都擋完了之後才按→•←來GUARD CANCEL，便漸漸可以練到了。

Y君突然道：「又是GUARD CANCEL？之前對弁財天之時，電腦令我們懊惱的，不也是GUARD CANCEL嗎？」

X君：「呀！是了！原來他們打起上來就是要我們知道GUARD CANCEL才是這遊戲的真義呀！」

Z君：「沒錯是沒錯，但這對調查他們的身份好像沒有什麼幫助啊；難道這個謎……就一直無法解開嗎？」

X君：「不會的！我們再繼續打爆機來看一看有否結果吧！」

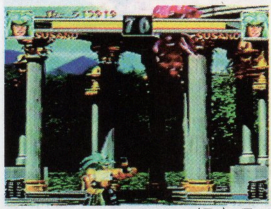
在這之後的對手便是死神IGRET。他一開始便會使出WORM CUTTER，擋了它，然後便會再出多一次遠距離的，就在這時，向前DASH及攻擊，便可以避開了他的遠距離WORM CUTTER而直接擊中他；當擊中後，便使用後DASH拉開距離，在中距離時便再次擋格他的近距離WORM CUTTER，在他使出遠距離WORM CUTTER的同時，使用前DASH加攻擊……但要小心他在中距離時使用的，並不是一百巴仙使用WORM CUTTER，而是有可能用SOUL SLASH的，要看清楚一點。當然，若他自己使用CIRCLE OF DEATH昇天任打便更加要多謝他啦！


■以前DASH來避過他的WROM CUTTER。

突然，一貌似年輕靚仔版宙斯（不能定斷他的身份，因宙斯所擁有的特徵他都沒有……）之男子在SUSANO面前出現的光柱中現身。

「做得好！SUSANO！」那男子道：「你已經証明了你夠資格承繼我的王位，但首先，你定要面對這個『最後之審判』……」

說罷便於SUSANO的面前出現了另一個SUSANO……


■WOW！好高呀！

對付這個SUSANO的方法十分簡單，只要忍耐地蹲下擋格，直至他自己很「揹」地昇天後便可以任打了。

當打倒了那「偽SUSANO」後，那男子又出現，道：「很好！我好像已找到了承繼者了。」

「不！那皇位是我的！」突然有一聲音從遠處殺到，同時一光波也擊中了那男子！

這時，便出現了一半獸人和SUSANO對戰。打法請看附錄。

當擊敗了半獸人BEHEMOTH後，便輪到一「性感女吸血殭屍」EELIS出場和SUSANO打。戰法請看附錄。

而打倒了EELIS後，便出現了一有四隻翼的怪物，名字叫露斯化LUCIFER。

「吓！？墮天使露斯化？」Z君叫道：「竟然又同佢有關？」

X君說：「暫不要緊張，且看打敗他後有沒有什麼關於他身份的線索……」

戰法請看附錄。

當露斯化消失了後，就只剩下SUSANO一人（神？）。而他在自言自語的說：「我……我……我不是SUSANO！」

X、Y、Z君同時：「！！！」

Y君：「咁佢係？……」

突然，EELIS從畫面右方出出現在SUSANO面前說：「你是『暗黑魔鬼』，DRUIG。」

「DRUIG？那，露斯化就是創造我出來的人？」SUSANO一驚！

眾人也同時大驚：「吓！SUSANO唔係SUSANO！竟然係露斯化個『仔』！？」

Z君大叫：「有冇搞錯！？」而且頭上也開始出煙……

而畫面也再出現一段由ELLIS口中吐出的句子：「對！你被造出來就是用來承繼他的！現在，你已經承繼了他的王位了！」



但SUSANO竟九唔搭八地說：「隨着黑暗的消失，我現在自由了！」

EELIS無奈地：「自由……」

Z君正口吐白沫，其餘各人也呆若木鷄……

畫面一轉，孫悟空竟彈到SUSANO面前說：「準備迎見你的創造者！」

SUSANO竟說：「唉！好像有些東西也是同樣沒變……」

未幾，兩人竟打起上來！

隨着口吐白沫的Z君及各人的呆望表情，在夜空中隱隱出現了一行字：「假㗎！一定係假㗎！一定係發夢！唔係真㗎！……」

但是，這會不會只是一個開始呢？

在SUSANO事件的翌日，我們在編輯部收到一個電話。

「喂？遊戲誌吓嗶？」電話筒的另一邊是一把清脆的女聲：「你們是否正在調查關於神凰拳的事情呢？如果是，便要立即停止！別妨礙我們的獨家！否則你們便會遇到前所未有的悲慘遭遇！」說完便立即掛了線。

接電話的人是小健健，他把電話裏的說話告訴我們之後，便淡淡地說了一個字：「WELL……」便像鬼魅般行開了。看見小健健這種情況，我們便初步斷定他是受了過度的驚嚇；為免他繼續受這種折磨，所以我們便決定把SMU的調查進度加快！（也是因為版位不夠……）而且我們SMU是絕對不會對這小小的「惡勢力」低頭的！

這次調查的對象是日本七福神中的福神弁財天。雖然在神話中她是一個女神，但是在這GAME中，她的外形實在SEXY得有點……唔……暫且不理其形象問題，首先來爆一次機來看看對於她和其他神的關係會不會再次有靈異事件發生吧……

紊天，日本貧乏神一名。對他也是和SUSANO的戰法一樣，放膽地跳過去攻擊，中了之後便怎樣也可以了；但要小心注意一點，就是跳過去攻擊之時，留心他是不是也跳起，如果是，便使用空中擋格吧，因為和他作空中戰是無着數的。


■在空中戰，一定不夠紊天打！

IGRET，身份不明的死神。其戰法是和SUSANO差不多，都是一開始擋了他（她？）的近距離WORM CUTTER後，以前DASH避開他的遠距離WORM CUTTER，及在DASH中作出攻擊；之後又再重複，直至永遠……

■小心他間中會出SOUL SLASH。

酒天童子，日本酒神。和他對戰最好是蹲下擋格，直至他使出鬼骨碎時便用GUARD CANCEL掃跌他，然後行到他身邊，再蹲下待他使用鬼骨碎……


■看見這情況，便可準備GUARD CANCEL了。

對破壞神SUSANO。破壞神即是破壞神，如大家的距離是中距離話，他便會使用一輪狂打（但打空氣），然後便會使用黑龍碎（也是打空氣），當他在空中時，便可以幹什麼也可以了。

■平時都會狂出的龍破落腳。

對CHI CHI／NE NE，只要在她們使用模倣攻擊的時候，用蹲下重腳攻擊，便可以把她們擊敗。

■模倣攻擊的起手式──請攻擊。

對孫悟空，亦叫作齊天大聖，美猴王。對他，只要蹲下擋着，擋了他的三連棍第三擊之後，使用GUARD CANCEL攻擊吧。



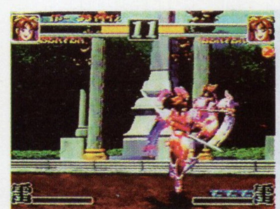

■第三下的三連棍。

SEENA，據說她是守護波蘭華沙市的戰鬥人魚。對付他，只要在她使出AQUA ILLUSION時跳過去攻擊，便可以有九十巴仙以上可以擊中她，跟着怎樣也可以了。


■使出AQUA ILLUSION了，跳過去吧！

這時，一男子突然出現在弁財天面前：「你已經証明了你夠資格承繼我的王位，但首先妳要接受最後的考驗……」說完便有一個和弁財天一模一樣的人出現在她面前。

對弁財天，一定不可以輕舉莽動！因為她的「超反應」真的是十分利害，只要一移動或出招，便差不多一定會遭到反擊！所以戰法方面，應一開始便向前跳起，而且使出重拳，在空中與她相遇，她便會在空中擋格；如擋格之後不是玩者先着地，便再次重複，直至有一次玩者先落地，便成功了一半，跟着便要看準時機，在她着地前的一刹，使出她的對空必殺技──流星斬，便可以在她不能擋格的情況下擊中她。但記着，千萬不要和她保持近距離（地上），一遇到這情形，便立即使用突進攻擊（→＋C）把她打開，然後跳後逃走。如是者不繼重複，便可以將她擊倒。


■在着地前的一刹是不能擋的。

當擊倒那「試驗品」後，那男子又出現，道：「很好！我好像已找到了承繼者了。」但突然一光波從後擊中「那男子」，更有一聲音道：「不！那皇位是我的！」

跟着便和那隻半人獸BEHEMOTH及性感吸血女彊屍EELIS對戰，戰法請看附錄。

最後便是打露斯化；戰法請看附錄。



正當弁財天和露斯化對戰時，Y君陰陰嘴笑着說：「美女與野獸……」

我們開始對Y君失去信心了……

看回畫面，打敗露斯化後，「那男子」再次出現，說：「你有資格繼承我的皇位了，弁財天。」

弁財天答：「不用了，留着你的皇位吧，只要把你的財富給了我便行了。」

「！！」眾人同時：「女人就是這樣的了……」各人亦開始對眾神失去信心……

「那男子」反問：「財富？」

「你知道的！那偉大的光明力量！」弁財天開始發茅。

「噢，那東西並不是你所能控制的。」「那男子」有點吝嗇。

「那麼嚴重，嗯？WELL，我可以肯定我可以處理得到的。」弁財天有點不甘心。

「那財富就是我們所叫的『希望』……」「那男子」說着，一邊演啞似的把弁財天的背景不斷轉換。「你覺得這東西不重要嗎？」

弁財天搖頭道：「不！這是十分重要的！」

跟着便到STAFF ROLLING了。

「吓？這代表什麼？」眾人疑惑地。



Z君道：「WELL，這太深奧了……」

這時，電話响起了。

突然出現的小健健去聽了電話，電話裏傳來和之前那次一樣的女聲：「都叫你們不要再調查下去的！為什麼你們不聽？你們會遭到報應的……」跟着便聽到一些雜聲，然後電話便掛斷了。

小健健也是幽幽地說了一聲：「WELL……」便突然消失了。

唔……到這裏，不可思議的事情越來越多，而且還有很多都未曾解開謎底；但是，SMU是不會這麼容易便放棄的！

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

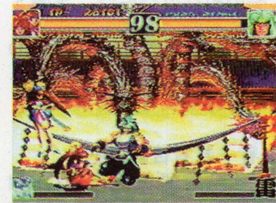
輪到風神及雷神了。從這對不知名姊妹的形像上，真的是不知道她們是誰，起碼沒有書本的記載中有過像這樣的神。現在就在看看爆機後有什麼啟示吧……

第一個的對手是孫行者孫悟空。由於他是第一個對手的關係，所以攻擊意識不太強，亦不可以用上之前所說的「於三連棍的第三擊擋格後使用GUARD CANCEL」這招，因為他使出三連棍的機會極之少，跟本無從GUARD CANCEL。所以其戰法應該是拉遠距離，跟着便跳到對手的前面，使用她們的必殺技投──旋轉投擲來攻擊他，而且如果在出招途中再輸入指令一次的話，便可以使出二段的旋轉投擲。而且有時他更會無故使用槍身二起腳來昇天，露出空隙來接受攻擊哩。


■使用旋轉投擲來攻擊。

SUSANO，傳說中滅了八岐大蛇的破壞神。對付他，十分簡單，只要不停擋格，直至他使出黑龍碎使自己昇天時，便可作出攻擊了。

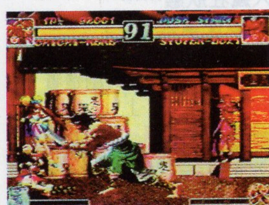
SEENA，戰鬥人魚公主之隻。她會在戰鬥時無緣無故使用AQUA ILLUSION，就在此時跳過去作出攻擊便可以擊中她了，如此重複攻擊便可以了。


■落地時便可以用連續技攻擊了。

酒天童子，日本的酒神。攻擊方法和

其他的差不多，也是在擋了他的鬼骨碎後使用GUARD CANCEL蹲下重腳反擊便可了。

紊天，貧乏神。他基本上差不多是不會對空防守的(CPU戰時)，所以便跳過去攻擊吧。我提議的攻擊方法是：空中重腳→雷神拳(CHI CHI時)／風神腳(NE NE時)，這連招可以一次過把他的能源扣多點。



■用來GUARD CANCEL的鬼骨碎。



■在AQUA ILLUSION收招的同時中招。



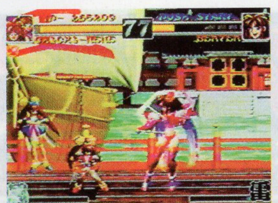
■如儲滿屬性能源，便能加強一些招式。

IGRET，不知名死神。對他時，可以使用風神，擋了他第一下WROM CUTTER後，便立即以前DASH來避過他的第二下WROM CUTTER及使出空中重風神腳來攻擊他。



■前DASH＋空中風神腳！

弁財天，七福神中的福神。之前於弁財天的攻略法中也提過，「電腦弁天」的攻擊是因應玩者的攻擊來變更的，所以別輕易出招。而CHI CHI／NE NE的攻擊方法便是不要出招，一直後退，她便會跟着你走；當她和玩者的距離有一個身位時，便輸入其必殺技投——旋轉投擲的指令吧，這樣便可以不斷重複，直至永遠了……距離及指令的輸入是比較難掌握，但經過練習後，對日後的戰鬥是很有幫助的。

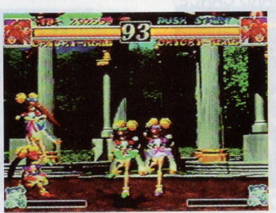


■在這距離，便可用必殺技投了。

打倒了弁財天之後，突然有一位「大哥哥」在她們面前出現，

大哥哥說：「你已經証明了你夠資格承繼我的王位，但首先妳要接受最後的考驗……」說着便有另一對CHI CHI及NE NE在她們面前出現。

對她們，要在她們使出模倣攻擊時用蹲下重腳掃跌她們便可。





■模倣攻擊，預備中招！

打敗她們之後，那大哥哥說：「很好！我好像已找到了承繼者了。」

但突然一光波從後擊中大哥哥，更有一聲音說：「不！那皇位是我的！」

但CHI CHI及NE NE卻一點不驚，反而說：「哼！我們剛好喜歡驚喜！COME ON！」

Y君突然說：「哈！她們的說話都好『鬼佬』呀呵？」

眾人對此君的說話都沒有多加理會，Y君只好繼續看着畫面……

跟着和她們對戰的半人獸BEHEMOTH、性感大姐姐女吸血彊屍EELIS及墮天使露斯化的戰法，都和其他人一樣，請看附錄。

打敗了露斯化之後，畫面上只有她們兩姊妹在對話。

「哈！那很好玩呢！」

「YEAH！」

「跟着怎樣呢？」

「我不知道啊。」

突然，SUSANO在她們面前出現，說：「唔好話俾我聽，妳們剛才打敗了露斯化啊！？」

「YEAH，還不錯哩，嗯？」兩靚妹很串地道。

「還不錯，猜一猜我跟着會怎樣做吧。」SUSANO說完便飛走了。畫面上又再次剩下兩個小女孩。

「WOW！很型哩！」

「YEAH……」

「喂！等一等啊！」

畫面一轉，就轉到SUSANO的「地頭」，而且在SUSANO面前出現了一個和弁財天同等質數……不！是有過之而無不及的靚女！

那靚女對SUSANO說：「HEY！我們可否和你一起！？」

但SUSANO對那靚女卻無動於衷，反而放下一個「NO！」便掉頭就走！

而那靚女卻於這時變身，變回CHI CHI及NE NE兩個靚妹！

這時，X君大叫着：「吓！兩個靚妹合體變成靚女『溝仔』？？？」說着便雙手抱着頭亂衝亂撞，像是很痛苦似的！其間更聽到不少撞跌東西的聲音……

Y君想追出去看看X君有沒有問題，但Z君這時對Y君說：「他好像受了很大打擊，就讓他一個人冷靜一下吧……」

突然，榕樹頭鴉里斯經過，說了一句：「妹妹仔變靚女？正！」便一邊陰陰咀笑着行開了。

Y及Z君：「……不要理他了……還是看回畫面吧……」

畫面上的兩個小妹妹在說：「我早知他會這樣說的了……」

「YEAH……」

原來小健健一直也在旁看着，看來他那「恐嚇電話驚嚇症」已經痊癒了，可喜可賀，但他卻好像沒心機似的，道：「WELL，看來我也要改口頭禪了，YEAH……」

呀！究竟發生乜嘢事呀！？究竟眾神之謎幾時至解得開呀？

「算吧，還是努力地打爆埋剩下的孫悟空，看看有什麼線索吧！」Z君鎮定了自己之後說。

最後是齊天大聖孫悟空。這遊戲中，這神的造形算是比較像樣，亦可以証實到他是何許人；但他為什麼會在SUSANO面前出現及挑戰他呢？是不是有什麼驚天大秘密呢？

第一個的對手是戰鬥人魚公主SEENA。對SEENA可以有一點不同的打法，就是可以在她使出TAIL WHIP的時候，使用→＋C的突進攻擊，是可以把她打飛至「九里遠」的，而且自己也不會受到傷害。另外也同樣地可以在她使出AQUA ILLUSION時跳過去攻擊她。



■用→＋C來打飛對手。

酒天童子，相傳是日本的酒神。對他是可以在地上蹲下擋格，直至他使出鬼骨碎時便使用GUARD CANCEL蹲下重拳掃跌他。因為孫悟空的攻擊距離長關係，所以可在GUARD CANCEL後先用幾下輕拳後才掃跌他，這樣可以更快把他處理掉。

■又是GUARD CANCEL的時候。

紊天，日本貧乏神。對他也是可以用回之前數位神對他的攻擊方法，放膽地跳過去攻擊吧。



■在空中記着擋格啊！

不知其真正身份的死神IGRET。對他是可以在擋了他的第一下WROM CUTTER後，用前DASH及重腳攻擊他。



■也是用前DASH來避過及攻擊。

破壞神SUSANO。他也是一貫地驍居：一輪亂舞後便會自己昇天任打。但不要和他拉得太遠距離，否則在他使出龍牙裂破時便比較難再埋到身了。



■亂舞，昇天的前奏。

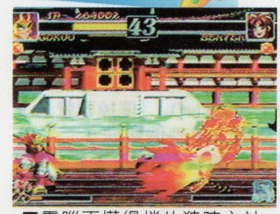
CHI CHI／NE NE，上次把X君弄到差點發瘋的兩姊妹。在戰鬥中，當她們剛使出模倣攻擊時便是她們的弱點，就利用此時用蹲下重拳或重腳來攻擊她們吧。





■單腳？跌低吧！

到了和可能是這GAME中最難對付的神——福神弁財天對戰的時候了。這次的戰法比較特別，棄用了之前所用的GUARD CANCEL或空中戰的打法，改為把距離儘量拉遠，然後按B＋C＋D鍵來儲火屬性的天變地異ITEM，當儲夠後，便立即使用猿陣之計的天變地異技，那電腦便會一定接收了這招的。



■電腦不懂得擋的猿陣之計。

打敗了弁財天之後，宙斯（暫名）便出來對孫悟空說：「你已經証明了你夠資格承繼我的王位，但首先妳要接受最後的考驗……」

跟着便有另外一個孫悟空出現。

「打自己」，在悟空來說是十分容易的事情，因為只要擋了那三HITS的三連棍後，便使用GUARD CANCEL，再來便想怎樣也可以了。

打倒了自己，宙斯又再次出現，說：「很好！我好像已找到了承繼者了。」

而這時宙斯突然背部中波，及傳來一聲音：「不！那皇位是我的！」

悟空這時正戰意高昂，想也不想便說：「呱呱！你想要的話，便來取吧！！」

跟着便會分別遇上BEHEMOTH，EELIS及露斯化三位對手，戰法請看附錄。

■在三連棍的第二擊時就可以開始LEVEL 2的GUARD CANCEL攻擊。

打敗了露斯化之後，悟空便自然自語地說：「我自己的戰鬥力比我想像的還好！」

說着，一女子從畫面邊閃了出來，是弁財天！「悟空！你是不是真的打敗了露斯化？」

但孫悟空卻好像漠不關心似的：「你是誰？但你說得對！我已經打敗了露斯化！」

而弁財天此時竟流露出仰慕的表情！「呀！悟空……我……」

「嗯……什麼事？」悟空有些不好意思。

「你不需要那些寶藏的，是不是？」說完還未待悟空回答便走了過去！

此時，剛回復狀態的X君又再次開始進入瘋狂狀態……

「什麼！？」悟空說：「WELL……OK，喜歡便拿去吧。」

鏡頭一轉，竟到了SUSANO的「地頭」！

孫悟空在此時彈了出來，對着SUSANO道：「準備迎見你的創造者！」

SUSANO說：「唉！好像有些東西也是同樣沒變……」

跟着，兩人便打起上來！

「呀！」Y君喊道：「這兩句對白不是在SUSANO的ENDING中出現過的嗎？」

「唔……這証明我們在SUSANO的ENDING中所見到的，都是真的……」Z君道。



瘋狂狀態中的X君突然清醒過來：「咦？這不是很好的想法嗎？把兩個不同人物的ENDING連結起來！」

Y、Z君同時對着X君說：「喂！你點解突然正常番嘅？」

X君疑惑地：「正常？乜我有唔正常過咩？」

從此，Y及Z君都開始漸漸疏遠X君了……

X君喊道：「喂！有乜嘢問題呀？」

世界上不可思議嘅事真係一天比一天多啊！

附錄！全神共用首領攻略

對 BEHEMOTH

（鳴謝：IGRET 示範）



■他會先放電將你拉近。



■然後他會用肩撞。在第五下時輸入→←（GUARD CANCE）



■之後便可狂攻！



■分開後他又會再用肩撞。

對 EELIS

（鳴謝：SUSANO 示範）



■在她攻擊時使用GUARD CANCEL。



■立即反擊！



■她又會再攻擊，擋了又GUARD CANCEL。



■再次反擊！

對 LUCIFER

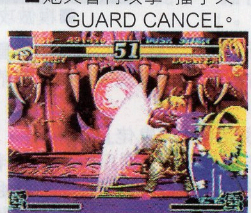
（鳴謝：IGRET 示範）



■先跳後，再衝前，之後立即用上昇攻擊。



■著地用蹲下輕腳掃他。



■他會立即反擊，那便在這時GUARD CANCEL。



■之後便輕拳、輕拳、掃腳（一定要掃跌他），之後，便從輕腳開始屈過……

SMU 神秘調查班公開之心靈寫真!!





■神凰拳的靈異事件其之一。

鳴謝：

JJ 米奇 ARES 市政局公立圖書館

參考書藉：

山海經校注 袁珂校注 上海古藉出版社

古事記 登龍太作畫 小松和彥（大坂大學助教）解說

木通口清之（國學院大學名譽教授）監修

主婦與生活社

西遊記 吳承恩着 香港藝美圖書公司

希臘羅馬神話故事 愛笛絲．赫米爾敦著

宋碧云譯 藝術出版社

創世的神話和傳說 高明強編寫 上海三聯書店

DEITIES & DEMIGODS JAMES M. WARD／ROBERT J. KUNTZ

拖 1980 TSR GAMES

後 記：

SMU 神秘調查班的首次任務已完結。但是，仍有很多迷團未解，亦令各組員很懊惱……。

1. 怎麼每個神打敗其它神後都會遇到同一名男子？
2. 那男子是誰？他為什麼要讓位？
3. 來「踢館」的為什麼是露斯化？
4. 怎麼露斯化的手下是一隻半人獸和一隻女吸血鬼？
5. 點解每個神到最後都要對付 BEHEMOTH，EELIS 和露斯化？
6. 點解每個神對 BEHEMOTH、EELIS 和露斯化的攻略都一樣？
7. 點解嗰位「男子」被那光波打中八次都冇事？
8. 怎麼不用 GUARD CANCEL 是贏不了露斯化的？

難道……我們一直以來的調查是白費的？

假嘅！一定係假嘅！一定係發夢！唔係真嘅!!

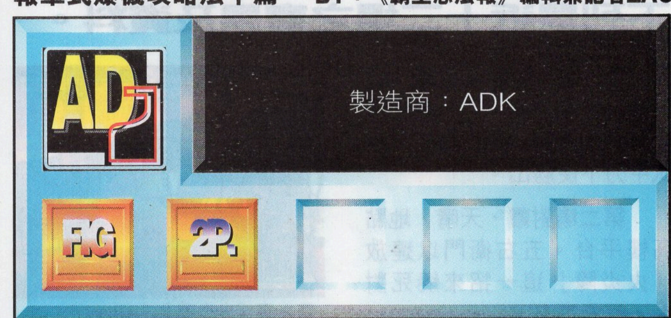


本誌創刊一週年送大禮　加強內容以饗讀者

終於等到神凰拳！

NINJA MASTER'S
霸王忍法帖

報章式爆機攻略法下篇　BY：《霸王忍法報》編輯兼記者ZAC



「新聞版」

熟口熟面退魔師鳳凰 拋頭露面力抗惡魔

——鳳凰篇

【本誌訊】正所謂「國之將亡，必有妖孽」。在這所謂末世紀，各種妖物橫行，幸得一名熱心市民四出降魔伏妖，至使世界回復和平。皇上正準備頒其一枚英勇獎章。

該名市民鳳凰日前一共收服了十二隻妖物而得到極高評價。以下是其所收服之妖物的資料及過程：

第一妖是女妖霞，自稱紅流女忍。鳳凰是以跳前重腳踢頭→鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺這4HITS連招將其收服。


■云仙下盤比較弱

第二隻妖物是云仙，是一隻化身為和尚的妖怪。鳳凰以跳前重拳→站立重拳→鬼神殺 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺這連招將其擊到。另外，據鳳凰在受獎時透露。此妖物的下盤較為虛弱，較易將其掃跌。

第三妖，是無法赤狼雷牙。當日鳳凰先拉遠距離，先放空閃光，待其跳過來便以蹲下重腳將之掃跌。然後鳳凰再重複上述動作，便能將之收拾。


■放出空閃光，待雷牙跳過來就掃腳

第四名妖物，是棗，一隻自稱南天朱雀的女性妖物。鳳凰先以蹲下輕連踢來引她跳過來，再用鳳凰天舞這招將其擊落，之後便重複上述動作，便將此妖物擊倒。

之後便輪到五右衛門，一隻自稱怪盜無雙的熊似人。鳳凰是以連續跳前重腳踢頭→站立拳→空閃光這連招將其收服的。


■重腳踢頭→站立重拳→空閃光

第六妖是一名偽道士妖怪天和。鳳凰只是先拉遠距離，再不停放出地裂閃與天和那攻不到版邊的咒縛符硬拼。便監生將其閃死了。


■天和老妖被閃死


■7 HITS 連續技

第七妖是「假牙神幻十郎」鴉。因其闇鴉陰慘滅共有三擊及可抵消鳳凰之空閃光，鳳凰便將取「跳波戰法」，再以重腳踢頭→站立輕拳→站立重拳→鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺這7HITS招式收拾他。

第八隻妖怪是經常自稱為主角的逃忍叉介。鳳凰先以「跳波戰法」為主，到叉介曉反擊或「見紅」後便拉遠距離，以不段放出地裂閃這消極的「雙殺戰法」來敗他。

第九妖，是分身妖，當時他化身為另一個鳳凰。鳳凰見狀便有點「熱」，立即跳過去施展重腳踢頭→站立輕拳→站立重拳→鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺這7HITS連招硬生生將其轟死。


■空閃光中破真超力

第十隻妖怪叫神威，經常性覺得若叉是主角，自己便是第二男主角的妖物。鑑於其招式的確與叉介相似，鳳凰便用回對付叉的方法來降服他。

之後被收拾的是一隻叫蘭丸的人妖。鳳凰一直拉遠距離，不停使出地裂閃來作攻擊。據鳳凰先生表示，因蘭丸的真超力出招需時，在其出招時不論以空閃光或地裂閃攻之，都可成功將其截擊。

■蘭丸出招太慢


■連信長都中7 HITS

最後一妖是自稱信長的皮草怪客。鳳凰欲速戰速決，便不停以跳前重腳→站立輕拳→站立重拳→鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺這7HITS強橫連招將其收服。

收拾了這十二邪魔，世界暫時得以和平。但據ENDING所示，原來是沒有人可完全消滅的。所以鳳凰的戰鬥並不會完結，只會一直戰下去……



「馬經版？」

今次的「無差別格鬥大會」，據行內人士預測，號稱怪盜無雙的五右衛門該可大熱勝出。以血統來講，絕對是極品。加上強健體格及連勝十二場之往績，各位可放心落注。

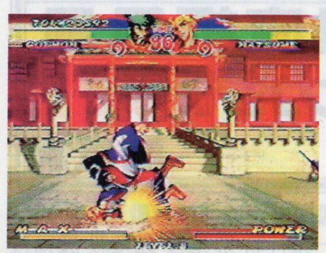
下列最近十二場之賽果及資料。

第一場，對鴉，天晴，地市郊。該場賽事，五右衛門只以跳前腳踢頭→蹲下重腳，小試牛刀下便勝出。

第二場對霞，天晴，地點高樓平台。五右衛門以連放「火炎障」這一招來燒死對手，輕易勝出。



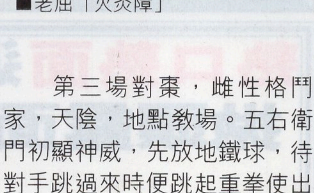
■老屈「火炎障」



■傳說中之空撻

第三場對棗，雌性格鬥家，天陰，地點教場。五右衛門初顯神威，先放地鐵球，待對手跳過來時便跳起重拳使出「空撻」，將對手撻死。

第四場對老馬天和，天晴，地點野外。該場賽事，五右衛門先將自己與對手之距離拉開，再不停放出地鐵球這招來「破」天和的呪縛符，這老馬就此被打跛腳了。





■這老馬就此被打跛腳了



■5 HITS 連招

第五場是對另一個五右衛門，地點山洞中。五右衛門簡單地以跳前重腳踢頭→站立輕拳→天誅爆 無賴 鐵攻 富嶽 這5HITS連招便將對手擊倒。

第六場對神威，雄性忍者，地點河上，有霧。比至此，五右衛門可謂已「打順條氣」；首先拉遠雙方距離，再不停放出輕地鐵球，在儲滿超力POWER後更不停放出真必殺版地鐵球，(↓↘→+A+B掣)，因攻擊力較大。而當神威「見紅」後，若他使出更超力衝過來，便會因「踩波車」而被擊中。



■踩波車的神威

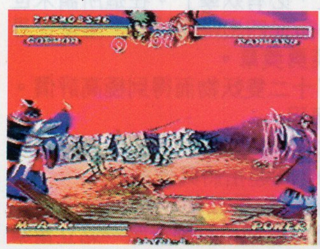
怪盜無雙狀態甚勇
預料該可大熱勝出
——五右衛門篇

第七場對云仙，雄性大塊頭和尚，地點半山，有雪。五右衛門採取主攻：跳前重腳踢頭→站立輕腳→站立輕拳→天誅爆 無賴 鐵攻 富嶽 這5HITS的擊倒對手。

第八場對叉介，年輕雄性逃忍，地瀑布旁，天晴。五右衛門在該場只用回對神威之戰術便將之擊敗。

第九場對無法赤狼雷牙，地點荒山，天陰。比賽到此，五右衛門已經狀態大勇，的不斷使出跳前重腳踢頭→站立輕拳→天誅爆 無賴 鐵攻 富嶽 這5HITS；敗得雷牙永不翻身。

第十場是對破魔明星鳳凰地點海邊，多雲。五右衛門先用「跳波戰法」以重腳踢頭→蹲下重腳來制敵。若鳳凰在拉遠距離後放出閃光，便立即使出重地鐵球破之。



■蘭丸出招好鬼慢

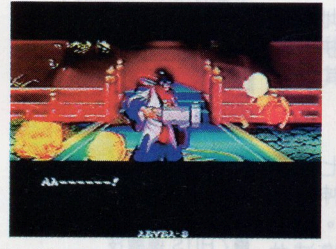
第十一場對蘭丸，雌雄莫辨。五右衛門先拉遠距離，再不斷放出地鐵球來破對手所施之遠程必殺抗。如在蘭丸「見紅」使出上述招式，效果將更好。。因蘭丸使出真超力極度費時，這正好給五右衛門以地鐵球截擊。

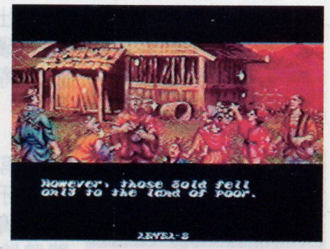
第十二場對信長。地點大殿。五右衛門先待對方走近，便使出天誅爆 無賴 鐵攻 富嶽，對手中了就好地地，若給擋了，便立即跳後按重腳，這便會踢中正衝過來，反擊的對手，就這樣便將之卡倒。



■信長擋完，便立即跳後重腳

經過十二場賽事後，五右衛門卻不知該怎樣將獎金取走。據ENDING所透露，五右衛門當時拿出手中武器向殿堂狂轟，將獎金轟到山下，但卻只落到窮人們的住所……





至於下一場賽事的有關資料，請留意本誌之報導。

「小說版？」

女忍風云錄

·新派日本古裝武俠小說

紅天薰風奪命追魂

——霞篇

· 新晉小說家ZAC

且說紅流女忍霞為要消滅人間魔頭信長，於是便整裝出發，準備殺其一個措手不及。

怎知，路上險阻重重。

霞滿以為擊敗一群高手後，便可到達目的地。

然而，武者是註定要不斷接接受挑戰的。

霞路過一瀑布。

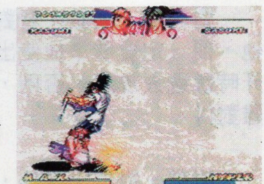
「唔，不如在此洗個澡吧！」霞心想。

在這時，她卻遇到一名逃忍叉介。

對於忍者來說，「忠」是極其重要的。逃忍，就等於背叛了屬主，是極度不忠的表現，人人得以誅之。面對叉介，霞怒火中燒，誓要殺之以保忍者之聲譽。

兩人於是戰起來。

霞先拉近雙方距離，並不斷使出蹲下重腳，將正使出飛蒼日之叉介掃跌。掃跌叉介以後，霞便使出緋旋蹴，在叉介擋後便再使出蹲下重腳……就這樣，叉介這逃忍便不能再逃了。


■霞只是掃腳便打敗了叉介

收拾了叉介後，霞繼續上路。走到河邊，遇到了一名忍者神威。

兩人為了爭論哪一派忍術較強，便打起上來。

神威懂得放出叫風牙的遠程必殺技，這對霞極為不利。


■基本的連招

霞不愧為紅流女忍中之天才，她就乘神威放出風牙時跳過去，先以重腳踢頭，後再以站立重拳及卦腳圓旋蹴這四擊連招來擊倒神威。

打敗了神威後，霞也不久留，立即再上路。

霞走到半山，時已黃昏。有一名叫雷牙的賞金獵人正等著她。

「這該是信長派來的殺手。」霞心想，並擺起架式，準備作戰。

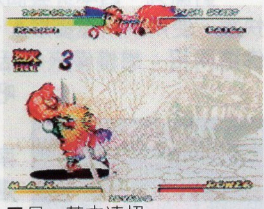
這雷牙發狂似的猛攻過來，招式大開大合，霸道無匹。

霞先守得穩如鐵桶，好能摸清對手招式。擋了數個回合後，霞已摸清對手之路數，於是反守為攻。霞以跳前重腳擊中雷牙，後再接站立重拳及緋斬擊 芍藥 牡丹 百合 共五擊之連招，將雷牙擊倒。

敗了雷牙，霞就續繼上山，在山頂一茅屋旁，站了一名老道士。

這老道士竟以為霞是女妖，手執桃木劍攻過來！

變生肘腋，霞想解釋也不能，於是先避其鋒，跳前以重腳踢其頭，再接蹲下重拳及卦腳圓旋，希望能令這道士住手。


■另一基本連招

怎知，直到霞將其擊到昏迷不醒，這老道士才肯停手。


■直到霞將這老道士擊到昏迷不醒，他才肯停手

霞已沒空待他轉醒後解釋，便丟下他一人，向目的地進發去了。

去到野外，忽有一名古怪浪人出現。

「我是鴉。」那浪人道，語調十分冷：「妳，死！」

二話不說，那叫鴉的傢伙便出招。

「闇鴉！陰！慘！滅！」這傢伙竟能在懷中放出三隻烏鴉！

然而，霞老早看出這招的缺點是「出招快，收招慢」，於是便看準他出招的空檔，立即跳過去以連招將其收拾。

時已入夜，霞走到海邊，見一退魔師打扮之男子。

「除魔！」這男子手持法器，硬攻過來。

這樣，霞便只好先將其擊倒再算。

因之前的連場戰鬥，霞希望能速戰速決，省點體力來對付信長，便採取跳前重腳，後接蹲下重腳這基本招數來對付他。

戰了數個回合，那男子也快將被擊倒，戰情也已發展到近身戰。

「空閃光！」那男子忽然放出必殺技！

霞立即以蹲下重腳攻之。由於霞比較短小，所以便剛好避過那男子的「空閃光」，並將其掃跌，收拾了他。

那男子在倒地時撞到頭部，昏死過去。霞以大事為重，也顧不了那麼多，立即起程。

霞已走到天明。眼見前方有一道場，便想借個地方歇一歇。

一進道場，只見屍骸遍地，慘不忍睹。場中有一名女格鬥家，這全是她所幹的！

眼見這邪惡女格鬥家的所作所為，霞忍無可忍，立即攻過去，誓要滅了這殺人魔，為民除害！

霞只用最簡單的招式，先使出卦腳圓旋蹴，再駁蹲下重腳，這女魔頭便先擋了卦腳圓旋蹴，然後便被霞的蹲下重腳掃跌。就這樣，霞便順利地為民除害。

葬好了各死者後，霞便離開道場。

在道場不遠處的山上，她找到了一個山洞可休息一下。

然而，這山洞卻是怪盜無雙五右衛門的巢穴。

五右衛門誤以為霞是來盜寶的，便與霞打起上來。

霞只想好好休息一下，便立即以極速施展跳前重腳踢頭，後接蹲下重拳及緋斬擊 芍藥 牡丹 百合這五擊連招將五右衛門擊倒。

她休息了一會後，再度上路。

她登上了山，山上有雪。

忽有一名身形異常巨大的和尚出現。

「佛門清靜地，來者格殺！」這和尚朝著霞進攻。

霞好整以暇，以剛才用以對付五右衛門的「極速五連擊」狠狠地擊敗那和尚。

離開那山，霞上到一高樓。信長的據點就在眼前。正當霞想離開時，突然出現一名女忍者，而她亦叫霞！

霞便立即出招，希望能盡快收拾這名阻她前進的冒牌霞！

雖然這冒牌貨無論樣貌及招式均與自己相似，但霞仍輕鬆地以跳前重腳，後接蹲下重拳及卦腳圓旋蹴將其擊倒。

滅了冒牌貨後，霞已去到信長的據點。

要滅信長，便先要對付他的下屬——不男不女的蘭丸。


■霞在打暈了蘭丸後使出真超力

快能見到信長了！霞鼓起精神，以極速連續使出跳前重腳踢頭→蹲下重拳→緋斬擊 芍藥 牡丹 百合這樣極速五連擊狂攻蘭丸。蘭丸根本無力招架，不消一刻便給擊倒。

霞入到殿堂，終於見到大魔頭信長了。

為了和平，霞全力以赴，視死如歸！

■霞先擊暈信長，再使出真息吹，最後用真超力攻之

霞採取主動，跳前重腳→蹲下重拳→卦腳圓旋蹴及跳前重腳→蹲下重拳→緋斬擊 芍藥 牡丹 百合這兩招連招交替使用，使信長無所適從，並將信長擊倒。

信長被滅後，天下得以太平。

就這樣，百姓得以享太平，快樂渡日。

某天，霞呆坐林中。

「這種生活多悶人啊。」霞在自言自語。

「實在太和平了。我希望能活得刺激一點！」原來小妮子過不慣和平的生活。

「唔，還是離開這兒吧！」霞站了起來。

忽有一股寒氣襲來！

「呀……」

「想也別想！」一名男子無聲的站在霞的身後。

那男子丟出一繩子，將霞綑了起來。

「爹！」那男子原來是霞的父親！

那男子得手後，繼而將霞拖倒地上。

「啊，不！」霞求饒。

「我已叫了妳努力練功！妳不記得嗎？」

霞的父親發勁，拖行著受制倒地的霞。



「妳最好有心理準備！我會讓妳看看何謂紀律！」

霞的父親似乎要將霞拖回去，再施以家法。

霞繼續求饒：「不，爹！請原諒我！」

霞的父親沒理，繼續將霞拖走……

（二八〇·完）

X大夫：

你好。本人是貴誌長期讀者，今次是第一次來信，希望大夫能代為解答，感激不盡。

本人近來迷上了一隻NINJA MASTERS霸王忍法帖的格鬥遊戲。其中，本人更鍾情於雲仙這人物。然而，每當使用他時，都感到難於掌握，希望大夫能指點一下（本人連一次也沒有爆過機），實不勝銘感。

祝好

讀者 流浪和尚

「信箱版？」

X大夫信箱

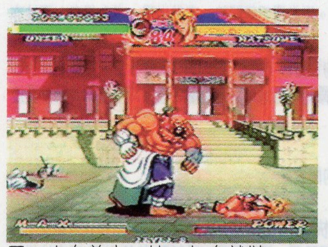
諱疾忌醫非好事，來信詢問莫遲疑

——云仙篇

流浪和尚：

看罷閣下之來信，只感感同身受。在霸王忍法帖中，雲仙可謂最難用之角色，言則其攻擊力是強，但招式方面就不算太好用了。本大夫亦是費盡九牛二虎之力才能爆機。以下便簡述一下爆機之攻略，希望對你有點幫助吧。

對天和。很是簡單，只需用跳前重腳踢頭，後接蹲下重腳便行。要注意的是，因雲仙手短腳短，攻擊時要小心「就位」



■一直向前走，她一起身就撻

對棗，你可以先跳過去用重腳踢頭，後接懺悔覺悟 南無阿彌陀佛；又或先將她掃跌，然後一直向前走（控桿保持→），待她一起身便按B掣，即一起身就撻，便可屈死她了。



對雲仙。簡單地，可用跳前重腳駁懺悔覺悟 南無阿彌陀佛，又或是跳前重腳，後接A、B、B、→＋B這連招也行。



■擋完便可用指令投回敬

對叉介。說到尾他也是主角，所以對付他時可採取守勢：在他使出飛蒼月時，可用大粉碎擊透之；在他使出蒼空腳 旋或蒼空腳 裂時，擋格後便可用指令投（↓↙↓↘→＋B掣）來還擊。只要耐心一點，要打倒他並不難。



對鴉。並無難度可言，只要待他使出闇鴉 陰慘 滅時跳過去（他收招很慢），先以重腳踢頭開路，之後便可隨意接上連續技了。

對神威。強敵。要對付他，便一定要看準他使出風牙時跳過去攻擊，否則，極難對付。



■A、B、B、→＋B這招在超力POWER MAX時是大技

對霞。對付小妹妹，你可放心跳過去進攻。如她使出真超力，擋了後便可用指令投狠狠的回敬。

對鳳凰。可考慮用跳前重腳踢頭，後接A、B、B、→＋B這連招便行了。

對五右衛門。只需跳前重腳，後接懺悔覺悟 南無阿彌陀佛便可。

對雷牙。可用跳前重腳，後接懺悔覺悟南無阿彌陀佛或A、B、B、→＋B兩招追著他來打。

對蘭丸。因本身雲仙沒有遠程武器，所以只好跳前攻擊。想快攻，使用跳前重腳駁A、B、B、→＋B或懺悔覺悔南無阿彌陀佛這兩招；想慢慢來的話，便用跳前重腳踢頭，後接蹲下重腳吧。



■先用懺悔覺悟，擋了信長的下段反擊後便立即再用懺悔覺悟來個本利歸還

對信長，最後大佬。先用懺悔覺悟南無阿彌陀佛衝過去，信長擋了後便會還擊，通常他在第三下會攻盤，擋了後便立即用懺悔覺悟 南無阿彌陀佛來個本利歸還便成。





順便告訴你有關雲仙的ENDING吧。在打倒信長後，雲仙便拿出自己的武器——大鐵鎚，共走到市效為失去家園的市民們重建家園。

問題已答完，希望對你有幫助。

祝好。





本信箱歡迎各朋來詢問任何問題，絕對公開，X大夫都會樂意為大家解答。來信請寄來X大夫信箱，信封面只需寫上「X大夫收」，不用寫地址及貼上郵票。

你殺咗我啦 ！NINJA MASTER'S霸王忍法帖大攻技林分店

BY：烏稿ZAC　鳴謝：指令魔人提令　今期繼報導餘下四人之大技指令！　★要超力POWER MAX，無武器

破魔明星
退魔師 鳳凰

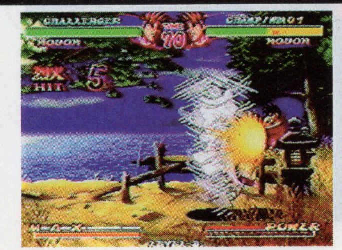
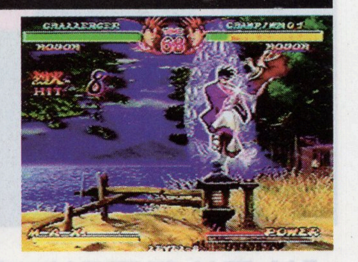
難度：★★
攻擊力：★★
華麗度：★★★★

指令：A、B、A、→+B

動作：十分華麗的一招，鳳凰先生會狂轟一輪，再以鳳凰天舞攻之，待對手被起後再用真超力轟多一下，完事。（共8 HITS）

■A、B、A、→+B



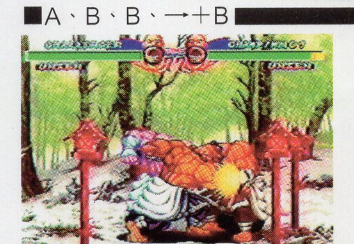
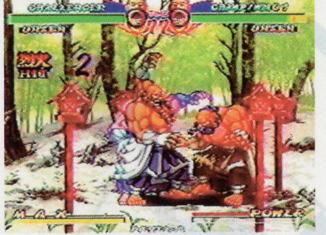
金剛阿羅漢
流浪和尚 云仙

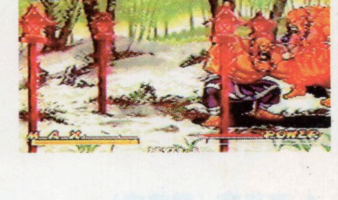
難度：★★
攻擊力：★★★
華麗度：★★

招令：（遠距離）B、B、→+B
（遠距離）A或C、B、B、→+B

動作：云仙中爺會連轟對手數記，再以有火的「日式推手」打到對方著火。（共14 HITS）

■A、B、B、→+B



紅天薫風
紅流女忍 霞

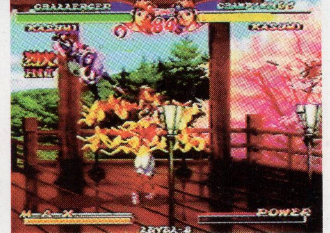
難度：★★★
攻擊力：★
華麗度：★★★

招令：（遠距離）↘+A、B、→+B、→+B
（遠距離）→+A、→+A、→+A、→+B、→+A

動作：霞小姐會先轟對手數下，再放出一堆蝴蝶狀物體來攻擊對手。（共9 HITS）

■↘A、B、→+B、→+A



怪盜無雙
小偷 五右衛門

難度：★★
攻擊力：★★
華麗度：★★

指令：↘+A、B、→B

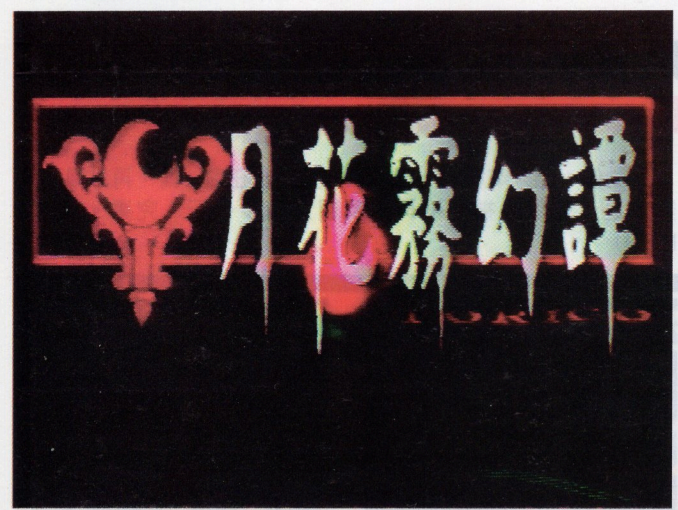
動作：五右衛門會轟對手兩記，然後將受害者丟上半空，再儲勁待對手掉下來時狠狠地轟一拳（共7 HITS）。

■↘A、B、→+B



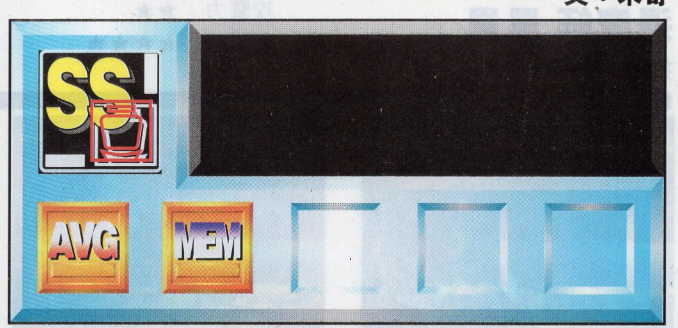






文：米奇



「這個旅程要到何時才能告終啊……我實在感到很疲累……我那失去的記憶要到哪裏才能找得到啊？要是下一個我所到的鎮有人知道我的過去的話就好了……」

第一章　凶兆編

霧之街地圖

1. 城門
2. 漢娜家（旅館）
   - 火柴
3. 風車屋
   - 繩梯
   - 小麥
4. 麥克家（鐘錶店）
   - 潤滑油
5. 古利爾家
   - 風車屋鎖匙
6. 墓地
7. 哥頓家
8. 古井
9. 積達家
   - 油燈
10. 森林
    - 井底密室鎖匙
    - 樹液
11. 囚室
    - 藥草
12. 安東尼家
    - 有關月之街的書籍
    - 樹液小屋鎖匙
13. 摩斯家（診所）
    - 袋錶
14. 被燒死畫家的遺址
    - 銀製容器
    - 紅色油彩
    - 赤土
15. 露絲家（花店）
    - 花束

1.「真是難以置信，他們究竟想把我怎樣？」費迪暗咒着。



他現在正被人關在一間囚室中，囚室還有一個中年男人，他躺在木板床上，好像早已習慣了一樣。

「在這裏，凡是外來人都要被關進這裏的啊。」那個中年人說。

「你不像是這裏的人哩。」

「是的，我是個旅行者。在上一個鎮裏我被稱為費迪。」

「被稱為？你的說法真怪哩。」

「我在四年前失去了記憶，自此之後就真正的名字也記不起來。」

「那真是可憐啊。那麼，我也叫你做費迪吧。我也是在這個鎮裏被稱為安東尼，歡迎你來到囚室中，費迪」

2.費迪嘗試打開囚室的鐵門。



「你冷靜點吧，你那麼心急也不會立即放你出去的啊」安東尼說。

「你為甚麼會被關進這裏的？」

「我不理會這裏的地主，所以就被關進這裏來。總之，我是這裏的常客。」

3.費迪再三嘗試打開鐵門。

「快放我出去啊！」費迪大聲呼叫。

「費迪，你冷靜點吧，這個囚室跟外面有甚麼分別呢？」

「你一點也不介意的嗎？」

安東尼忍不住坐起身來，並從後褲袋中掏出一條鎖匙來。

「這是……」



「是這裏的鎖匙吧。反正沒甚麼用，你拿去吧。」

「安東尼，你到底……」

「我不是說過了嗎？我是這裏的常客嘛。」

4.費迪拿鎖匙試試開門。

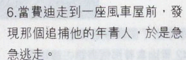
「開到了！」

於是他立即離開囚室所在的屋子。費迪剛走了不久，一個年青人走進囚室，發現費迪不見了踪影，便問安東尼：「喂，那個年青人怎麼啦？」

「如你所見，他剛剛走了。」安東尼冷淡地回答。

「可惡！」

那個年青人想追出去，但安尼喊住了他。



「我可以出去了嗎？」

「你怎樣便怎樣吧！」

說罷那個人便走了。

此時，費迪走到一個有口古井的廣場。

「這個鎮究竟發生了甚麼事，我還是快點離開好了……」

5.古井有陣冷風吹出來，菲持以為是自己心理作用。

6.當費迪走到一座風車屋前，發現那個追捕他的年青人，於是急急逃走。



7.費迪來到一間旅館，旅館的老闆娘叫漢娜。可是她不肯接待費迪。

8.費迪在通往二樓的樓梯口發現一盒火柴。

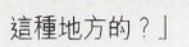
9.費迪來到一間診所，那裏的醫生叫摩斯。

「你是誰？」摩斯頭也不回地問。

「是個旅行者，名叫費迪。」

「旅行者來這裏幹嗎？我的名字叫摩斯。我是這個鎮的地主哥頓大人的主診醫生，白撞的人我是不會給他看病的，你明白了嗎？好了，回去吧！」

於是，費迪便只有離開。



10.費迪往森林走去，在森林的盡處發現了兩個釘在樹上的木箱。這個時候，追捕費迪的年青人和一個女人正在樹後偷偷監視着費迪的一舉一動。那女人好像在確定費迪頭上的紋章之後，就和年青人一同離去。



這個時候，費迪愈來愈心急。

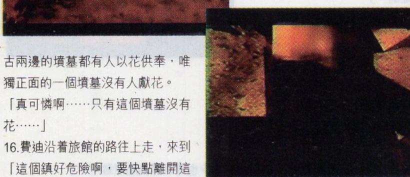
「出口在哪裏呢？這裏沒有路通到鎮外去的嗎？」

11.費迪在釘在正面那棵樹上的木箱中發現了一把鎖匙。

「這是哪裏的鎖匙呢？怎會放在這種地方的？」

左邊樹上的木箱剛好上了鎖，於是費迪便試用那鎖匙開啟那把鎖，可是那不是那個木箱的鎖匙。

12.費迪回到囚室所在的屋子前，在屋旁的地上發現了一些古怪的植物。



13.費迪又沿着診所前的小路走，發現了一間燒毀了的小屋，在屋的深處發現了一個銀製的容器。

14.在銀製容器的右邊，有一幅燒焦了的畫。

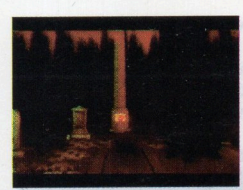
15.費迪來到一個墓場，他看見土古兩邊的墳墓都有人以花供奉，唯獨正面的一個墳墓沒有人獻花。



「真可憐啊……只有這個墳墓沒有花……」

16.費迪沿着旅館的路往上走，來到了上了鎖的城門前。

「這個鎮好危險啊，要快點離開這裏了……」



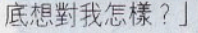
正當費迪想打開城門之際，追捕他的年青人趕到來。

「你別動！」那年青人說：「你想離開這個鎮嗎？你發夢好了。」

他以挑戰的眼神看着費迪。

「別那樣心急嘛。」

「突然間把人家關起來，你們到底想對我怎樣？」



「就是這樣！」那年青人突然一拳打在費迪腹處，費迪便失去意識。

17.當費迪甦醒過來時，他身處於大個大廳中，坐在大廳正面大椅上的是一個很陰沉的男人，男人身邊站着一個穿套裝裙的女人。



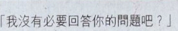
「你醒來了嗎？」男人說。

「你是？」

「我的名字叫哥頓，這裏是我的城堡，還有你所來到的這個鎮也是我的。」

這時，費迪發現旁邊站着那個把他打暈的男人，那男人還對他打了個招呼手勢。

「我還未知道你的名字哩。」哥頓說。



「我沒有必要回答你的問題吧？」

「你不回答的話便沒命啊。」哥頓旁邊的女人說。

「……我的名字叫費迪。」

「費迪，我對你額上的紋章很感興趣。」

「你問這個紋章的事也沒用。」

「哦？為甚麼啦？」

「我失去了過去的記憶，關於這個紋章的事情我也記不起。」

「就如你所說的一樣哩，莎普。」哥頓對他身旁的女人說。

「是的。」

「這個鎮裏有一個傳說。」哥頓對費迪說。

「傳說？」

「不老不死之都——月之街，傳說能夠去到那裏的話，甚麼願望都能實現。」

「那個傳說跟我有甚麼關係啊？」

「曾經踏足那個月之街的人假如要回到現世的話，他的額上便會給刻上一個紋章，而那個人也會失去從前的一切記憶。」莎普說。

「你說我是那種人嗎？」

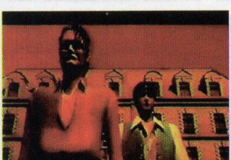
「那個我可不知道，不過，我聽說這個鎮裏有一條通往月之街的路。你去把它找出來，找不到的話，我想你便會沒命。」哥頓說。

「你說甚麼！」

「積達，」哥頓對旁邊的男人說。「帶他走。」

「知道。」那個叫賽 爾頓的年青人必恭必敬地對哥頓說。

18.積達帶費迪離開大屋。



「你真是太倒霉了。」積達說。「好好努力吧。」

說罷，積達便走了。

19.費迪回顧哥頓的大屋。

「我的旅程就要在這樣的地方告終嗎？假如我失去了的記憶真的在這裏的話……不，即使我尋回記憶也好，我也經已不再自由。」

20.這個時候，在哥頓的城堡的大廳中——

「哥頓大人。」莎普說。

「怎麼啦？莎普。」

「你真的相信有月之街嗎？」

「嘿，我只是在享受遊戲而已，那個男人找不找到月之街我可不理，要是沒有這樣的事的話，這個鎮就實在太無聊了。」

21.（向着哥頓的大屋3次）

「住在這個鎮的人幸福嗎？有這樣的地主……那個人的命令在這裏是絕對的嗎？我可以得救嗎？我額上的紋章是那個月之街的印記……那個如夢一樣的地方真的存在嗎？」



22.費迪展開調查，他先到森林中查探那個釘在樹上上了鎖的木箱。

這時，賽爾頓突然出現。他似乎是在跟蹤費迪。

「那個箱就是你在囚室中認識的男人造的，用途我就不知道了。不過，無論怎麼看，那個人都是個怪人。」

說罷，積達便走了。

23.費迪先去找摩斯醫生問他關於月之街的事。

「又是你呀。有甚麼事嗎？沒有事的話就快走！」

費迪只有離去。

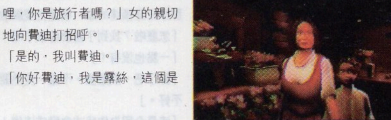


24.當費迪想進入那間燒掉了的屋找線索的時候，積達再次在背後出現。

「那間燒毀了的屋跟月之街有甚麼關係嗎？住在那裏的人以前曾開罪了哥頓大人哩。」

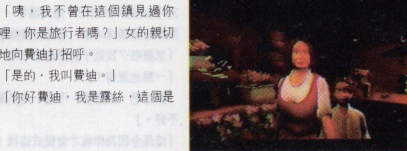
「難道……！」

「說得對！是我按照哥頓大人的指示放火燒屋的，那間屋還燒得很好哩，哈哈哈！」



看着積達一點懊悔也沒有的着笑離去，費迪更加感覺到哥頓那班人的瘋狂。

25.費迪來到鎮上的花店，那裏正有一對母子在修剪花朵。



「你好。」費迪向兩人打招呼。

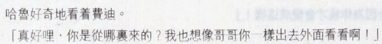
「咦，我不曾在這個鎮見過你哩，你是旅行者嗎？」女的親切地向費迪打招呼。

「是的，我叫費迪。」

「你好費迪，我是露絲，這個是我的兒子哈魯。」

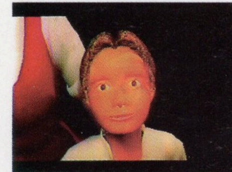
哈魯好奇地看着費迪。

「真好哩，你是從哪裏來的？我也想像哥哥你一樣出去外面看看啊！」









「哈魯，別説些多餘話。」露絲的神情變得嚴肅起來。「你要留這個鎮替哥頓大人做事啊。」

哈魯的神情變得很失望。露絲催促他離去。

「來，我們要去準備送去哥頓大人家的花了。」

她又轉向費迪：「真不起，未能跟你好好詳談。」

説罷他們便離去。

26.當費迪細心欣賞右邊黃色的花，想着不如給墓地那個看似沒有人供奉的墳墓獻花時，露絲再次回來。

「假如你喜歡的話就拿去把。」

「可以嗎？」

「嗯，一枝的話也可以的。本來我想送很給你的，可是這些花都是哥頓大人的……」

又是一份無奈。

露絲走後，費迪就拿了一枝花（再看一次右邊的花）。



27.費迪來到城門前（向城門3次）。

「現在是無法到鎮外去的，唯有找到那個月之街吧。假如找不到那月之街的話，我會怎樣……這真是個沒有人到來的寂寞小鎮……」

28.費迪來到風車屋，想進去裏面察看，這時，積達又再出現。

「這間風車屋是由古利爾管理的。吱，這個鎮又不會有風吹，風車屋又有何用呢？」

説罷，他便走了。當菲等嘗開啟風車屋的門時，就發覺大門被上了鎖。

29.費迪來到鐘錶店。

「哦，你是？」鐘錶店的老闆問。

「我是旅行者費迪。」

「哦，是旅行者嗎？我叫麥克，是這店子的主人。現在外面流行些甚麼鐘錶呀？」

「關於鐘錶的事，我……」

「那就沒話好説了。」説罷，麥克便轉身回候居去。「這裏的時鐘都是非賣品啊。」



30.當費迪離開鐘錶店時，積達又出現。

「這間店的老伯只會對鐘錶的事感興趣，你有個好錶的話他會對你客氣得多的。説起來，住在那邊的醫生有個很珍貴的手錶，給老伯知道的話就大件事了。」

説罷賽爾頓又走了。

31.費迪哥頓家前的大道進入了一間民居，在那裏他竟然見到在囚室認識的安東尼。

「哦，是你嗎？」安東尼説。

「你……」

「我也是剛剛被放出來的，我想是因為時機剛好吧。」

費迪這才發現，安東尼的家裏滿是蝴蝶的標本。

「很美麗吧？」

「呀……嗯……」

「你可曾聽説過，蝴蝶是人類靈魂的化身？」

「沒、沒有。」

「人們的靈魂被淨化之後，就會轉生成蝴蝶，所以，我才想把它們樣子永遠的留下來。嘿，你一定在想我這番話很古怪吧？正因為這樣，我才成為那裏的常客。假如你喜歡我家的話，歡迎你隨時來這裏。」

説罷，安東尼便從另一道門離去。

32.費迪往剛才安東尼進入的房間走去，那裏原來是一間書房。他發現正面的書櫃是前後兩排的，於是便推開前邊一排察看。



在後排的書架上有一本書，書上這樣寫着：

「以神聖之泉的儀式來洗淨從月之街帶來的東西，當塔之門四年一度被打開之時，就會引領你到月之街去。」

就在費迪看得入神的時候，書房另一邊的門處傳來安東尼的聲音。

「你對那本書很感興趣哩。」

「呀……是的。」

「我也對月之街感興趣。假如這裏的東西合用的話就拿去吧，不用介意的啊。」

説罷，安東尼便關上門。



33.費迪在右邊的書架發現中間一格欠了一本書，裏面好像有個暗掣模樣的東西，於是他便把剛才得來有關月之街的書放進去。

書一放進去，那個書櫃便自動移開了，在裏面的一排書架中放了一把鎖匙。

「怎會有把鎖匙放在這裏的？這看來不是這家的鎖匙哩……」



費迪把書櫃推回原位，再取回那月之街的書便離去。

34.費迪進入大街另一邊的屋中，那原來是積達的家，積達把雙腳放到桌上，懶洋洋的坐着。

「怎麼啦？找到了甚麼線索了嗎？」

「一點也沒有！」

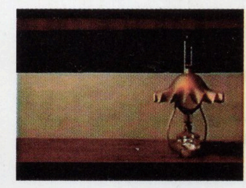
「算了吧，別勉強。不過，竟然要戲弄像你這樣的旅行者，哥頓大人的興趣真不好。」

「這是全因為你我才會變成這樣！」

「怎麼啦？我很同情你的啊，好好地努力吧。」

説罷，積達便走了。

35.費迪在櫃位處發現了一籤油燈，為方便搜索，他便把油燈帶在身上。





36.費迪為了鐘錶的事而再次來到摩斯醫生的診所，他正在整理藥櫃。

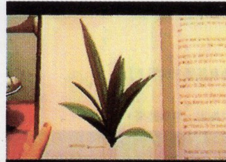
「對不起，今日的療症時間經已完結。哥頓大人命令我明天要給他調製一些藥，所以我現在得去找合用的藥草了。」

「是嗎？」

「最近已很難找到那種藥草了……」摩斯醫生説着説着便離去了。



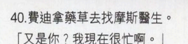
37.費迪在摩斯醫生的工作枱上找到一本參考書，那是一本關於草藥的書。



「這就是他要找的藥草了嗎？這鎮中哪裏會有呢？」

38.費迪起在囚室的旁邊有幾株古怪的植物，於於是便立即前往那裏，果然，那就是摩斯醫生要找藥草。





39.費迪趁着在森林附近，於是便先進入森林，試試用從安東尼家的書櫃中找到的鎖匙來開啟釘在左邊樹上的木箱。

當他打開那個木箱，就看見裏面有一個小木杯，箱中有一條小管，小管正滴出一些液體到小木杯裏，原來，那些液體就是從後面的樹中流出來的樹液。

「據説，那些樹液可以促進植物的成長。」安東尼突然出現在費迪的背後。

「我為了收集多些蝴蝶，所以就利用到它。」

説罷，安東尼便走了。



40.費迪拿藥草去找摩斯醫生。

「又是你？我現在很忙啊。」

費迪把藥草交給摩斯，摩斯看了之後感到很驚訝。

「這不是我在找的藥草嗎？有了這個就趕得給明天了……」

摩斯叫費迪先離去。

41.當費迪正離開診所的時候，摩特追了出來。

「等一等！這是我小小的心意，你收下吧。」





摩斯送了個袋錶給費迪。

42.費迪拿着那個袋錶去鐘錶店。

「又是你嗎？」鐘錶店的麥克説。「你那個袋錶得漂亮嘛，你可以把它讓給我嗎？」

費迪答應把袋錶讓給麥克（在道具表上揀袋錶）。





「你肯把它讓給我嗎？真多謝你啊。」



麥克拿了那袋錶之後，從抽屜裏取出了一個鐵罐來。

「我就用這支潤滑油來跟你交換吧。這種潤滑油很貴重，拿到別的鎮去賣的話應該可以賣到很高價的。陪失了。」説罷，麥克便滿心歡喜的拿着袋錶回候居去。

43.費迪拿着從露斯那裏得來的花，到墓地去參拜。

「真可憐，一朵花也沒有實在太孤單了。」





費迪把花放在墳墓中，可是，奇妙的現象發生——花朵在燦爛的光芒中消失。

就在費迪震驚的時候，背後傳來一把男人的聲音。

「你在那裏幹甚麼？」

費迪回頭一看，聲音是來自一個頭髮已開始稀疏的中年人。

「我、我只是想給這個獻點花而已。」

「可是卻消失了……對嗎？」

「呀……嗯……」

「這個墓是屬於我女兒的，我每天都到這裏獻花的，可是總是消失掉……呀，我還沒有問你的名字哩。」

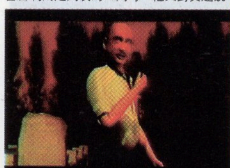
「我是旅行者，名叫費迪。」

「是嗎……我叫古利爾。賞面的話，待會兒到我的家來好嗎？旅行了那麼久一定很疲倦了吧？」

「好的。」

「那麼，我告辭了。」

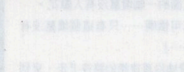
當古利爾走到墳的口門時，他又對費迪説：「多謝你的花啊，費迪。」

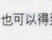


44.費迪依照古利爾所言到訪他的家。

「呀，費迪，你來得正好啊。恕我唐突，你為甚麼會到這個鎮來的？」

「我失去了過去的記憶，為了找尋過去認識我的人而來到這個鎮，不過，我的旅程大概就此告終了。」





「為甚麼呢？」

「要是我找不到月之街的話，我便會沒命了。」

「又是哥頓的所為嗎？」

「是的。」

「是那個傢伙把我女兒的命奪去的。」

「哥頓他！」

「四年前，他來向我女兒迫婚，可是……大概她知道了這件事吧，她準備逃離這個鎮……」

「她被殺了嗎？」

「不，那傢伙説她是自殺的，但是，那個墓裏就沒有我女兒的遺體。」

「那個傢伙！」

「要是能夠幫助到你的話就好了……隨便用我的屋吧，起碼，對於長途的旅程來説多少也可以得到點慰藉吧。」

說罷，古利爾便出了屋外。

45.在古利爾家深處有個房間，當費迪進去看看的時候，突然有一把女子的聲音響起。



「費迪……」

「怎麼啦？」費迪處找尋聲音的來源，可是房間內沒有其他人。

「是誰？」

這時，房間中突然出現一個女子的幻影。

「費迪……」

「妳是誰？」

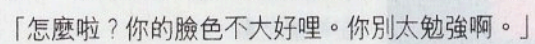
那女子聽到費迪這樣問，便顯得有失望，接着便開始消失。

「妳……」

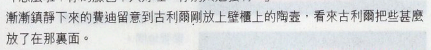
終於，那女子也完全消失掉。

「她叫着我的名字……她認識我的嗎？」

46.費迪被剛才的靈異現象嚇呆了。當他步出房間，古利爾看見他臉青唇白的樣子，也擔心起來。

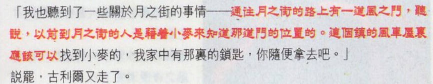


「怎麼啦？你的臉色不大好哩。你別太勉強啊。」



漸漸鎮靜下來的費迪留意到古利爾剛放上壁櫃上的陶壺，看來古利爾把些甚麼放了在那裏面。

「我也聽到了一些關於月之街的事情——**通往月之街的路上有一道風之門，聽說，以前到月之街的人是藉着小麥來知道那道門的位置的。這個鎮的風車屋裏應該可以**找到小麥的，我家中有那裏的鎖匙，你隨便拿去吧。」



說罷，古利爾又走了。

47.費迪拿剛才古利爾放上去的陶壺下來一看，發現了一把鎖匙，相信這就是古利爾所說的風車屋鎖匙。

48.為了拿取古利奧所說的小麥，便來到風車屋。他利用從古利爾家中得來的鎖匙打開了風車屋的門。

進到風車屋看上看去，有一條繩梯從高處吊下來。

「上去上面的話，說不定可以找到甚麼哩……」

費迪嘗試跳上去，想抓住那繩梯，可是卻抓不到。

「想不到是那麼高的。」

費迪嘗試第二次跳，卻仍抓不到。

「還是抓不到！好，今次一定抓到！」

費迪再嘗試跳，終於他抓了繩梯，可是殘舊的繩梯承受不住費迪的重量，立即便給拉斷了。



「嘩！」

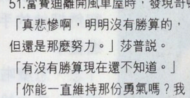
就這樣，費迪便得到了一把繩梯。

49.費迪看到左邊市一支槓桿，那大概是用來開動風車屋的開關。他試試去拉動它。

「風車不轉的話就無法得到小麥，剩下來只要有風吹動它的話……」

50.放在風車屋右邊的磨麥機現在沒有小麥，一旦有風吹動風車的話，那個抽屜就會充滿了小麥。不過，積達說過，這個鎮是不會刮風的，那怎麼辦呢？

51.當費迪離開風車屋時，發現哥頓的隨從莎普正在風車屋外等着他。



「真悲慘啊，明明沒有勝算的，但還是那麼努力。」莎普說。

「有沒有勝算現在還不知道。」

「你能一直維持那份勇氣嗎？我先告訴你，你不要以為哥頓大人會大發慈悲，哥頓大人自從四年前失去了他的新娘之後，便已失去了人的良心。」

莎普留下這番話之後便走了。

52.費迪來到露絲的花店——



「噢，歡迎你。」

「請問妳知不知道這個鎮上有沒有甚麼關於月之街的傳說？」

「月之街？呀……說起來很久以前我曾經聽說過，傳說世上某處有一個可以讓人幸福地過活的夢一般的市鎮，不過，我想那不單純是個傳說。」

說罷，露絲便走了。

53.費迪來到漢娜的旅館，當他想看看二樓的時候，漢娜剛巧從上面下來。

「哦？今次又有甚麼事呀？」

「我在找尋有關月之街的事物，請問妳知道些甚麼嗎？」

「噢，月之街嗎？去到那裏就能夠如夢幻般生活嘛……」

正當費迪期待會得到甚麼信息的時候，漢娜卻轉身回二樓去。

「這個鎮的人每一個都知道的啊。」

54.這個時候，費迪正一籌莫展。他再次到森林中查探，可是一無發現。正當他要回去鎮那邊，行邊橋時，安東尼又從後趕上來。



「很快又是刮風的季節了。」安東尼說。

「刮風的季節？」

「這個鎮每四年一次會刮起風來，這裏是盤地，幾乎不會有風，但每隔四年就一定會有一次有風吹來，所以這裏就如傳說一樣流傳着一件事——**每隔四年，風就會把災難帶到這裏來。**」

「災難？」

「說起來，那個時候也是刮風的日子……哥頓失去了妻子的時候……」

說罷，安東尼便走了。

55.費迪在積達家找不到線索出來時，剛巧在旁邊的城門遇上漢娜。



「咦，費迪。」

「漢娜小姐，妳好。」

「你還在調查月之街的事嗎？這個鎮很久以前就流傳着一個不可思議的故事，你只要問一問的話知道的人一定不少。說起來，以前有個到這裏來的旅行者也曾說過一些古怪的話。」

「那些古怪的話到底是甚麼呢？」

「那個人在鎮中的某口井中發現了一座古老的遺跡，他對那裏非常着迷。」

「遺跡？」

「可是，那個人最後被哥頓大人發現了，最後就被趕了出去。」

漢娜留下這番話便走了。

56.費迪又去找摩斯醫生——



「又是你呀。有甚麼事呀？我現在好忙啊。」

「我正在調查有關月之街的事——」

「月之街？呀——你是說那個不老不死之都嘛。」

「請你告訴我知吧，無論甚麼也可以。」

「傳說在這個鎮的某處有個遺跡，那裏埋藏了一個泉，據說那裏跟月之都有着密切的關係，不過，詳細的事情我就不知道了。哈，這不大有用吧？」

費迪感謝摩斯醫生之後便離開。

57.既然漢娜和摩斯都提到那個遺跡，費迪於是便到那口有風吹出來的井去。他把在風車屋中得到的繩梯到井裏去。

「這樣就可以下去了。」

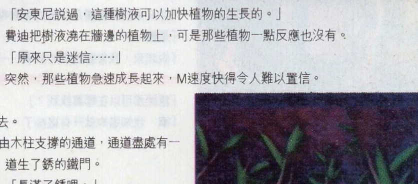
58.當費迪下到井底時，發現那裏漆黑一片，於是便點着油燈。原來，井底下有一條人工修建的甬道，一直往裏面伸延。

59.他沿着甬道前進，來到一道門前。那道門給上了鎖，他用在森林中得到的鎖匙，一下子便把門開啟了。

60.門後是個房間，在那房間的另一邊是一個升高了的地台，地台下種了一些植物。

「這道牆似乎很難翻上去哩。唔？在這種地方竟然有植物？」

費迪想了想，就拿出安東尼的樹液來。



「安東尼說過，這種樹液可以加快植物的生長的。」

費迪把樹液澆在牆邊的植物上，可是那些植物一點反應也沒有。

「原來只是迷信……」

突然，那些植物急速成長起來，M速度快得令人難以置信。



「唔，怎麼啦？我在做夢嗎？」

費迪利用那些植物，很輕易便攀到地台上面去。

61.地台的上面原來又有一道門，門後是一條由木柱支撐的通道，通道盡處有一道生了銹的鐵門。

「長滿了銹哩。」

看來要是不除去這道門上的鐵銹，也無法繼續前進。於是費迪回到地面，尋找除銹的方法。

62.當費迪行過通往風車屋的窄巷時，聽到風吹過的聲音



「是風啊！」

費迪立即往風車屋走去。

風車都在轉動，發出很有節奏的聲音。

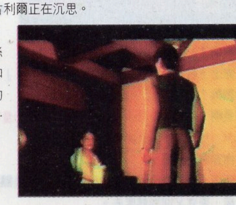
費迪進去風車屋，屋頂上的磨輪正在平穩地轉動中。

63.費迪拉開右邊磨麥機的抽屜，看見裏面滿是金黃色的小麥，於是便抓了一把。



這樣，指示風之門所在所必要的東西便齊全了。

64.費迪回到古利爾的家，見到古利爾正在沉思。



「啊，自從你到了這裏來之後，我比以前更加容易陷入對露爾絲的懷念中，這真是很奇妙。假如你在找尋的月之街真的存在的話，那女孩也可能仍然生存……真對不起，這些話對現在的你來說一點用處也沒有。我好像有點倦了，很抱歉，可否讓我獨處一下？」

費迪也很體諒古利爾的苦惱，所以便離開了古利爾家。

65.當費迪再次來到口井前，露絲的兒子哈魯帶着一副好奇的神情走來。



「哥哥！」

「嗨！」

「你在做甚麼啊？」

「呀，我……我在找尋找傳說中的月之街。」

「月之街？我也聽過啊。真有的嗎？真好啊，你帶我到那裏去吧，好嗎？」

「是不是真存在，我到現在還是不知道。」

「是嗎？不過要是找到的話，你一定要帶我去啊！一定啊！再見了！」

哈魯跟費迪揮手告別之後便蹦蹦跳的走了。

「唉……」費迪心中有一份無奈。

66.費迪來到花店，看見右邊的紅花正開始稠謝。這時露絲剛巧進來。



「現在連種花也很困難哩，因為鎮中的井水都開乾涸了。」

「是嗎？」

「當這裏以前還是被霧包圍的時候，井裏還有很清澈的水的。」

「這個鎮被霧包圍？」

「是的。不過自從井水乾涸了之後，霧也消散了。就只剩下霧之街這個名字。」

露絲說完便回到屋中去。

67.費迪本想到鐘錶店找麥克問問怎樣除銹的事，但是他不在店內。

費迪離開了鐘錶店，往井那邊走去，卻又好像忘了甚麼的回頭走。就在這時,麥克從鐘錶店出來。

「嗨！我現在要去地主的大屋去修理時鐘，因為那個人的話是不能違背的啊。」

麥克走了幾步，想起了一點事，又轉身對費迪說：「呀！對了，在此之前我不是給你一支潤滑油嗎？那潤滑油無論甚麼頑強的銹也可以除去，只要澆下去便可以。」

說罷他便走了。

68.知道了怎樣除銹之後，費迪就立返回井中遺跡裏的那道鐵門前。



他按照麥克所說潤滑油澆到門邊，那道門便很輕易的被拉開。

不過，門後面甚麼也沒有，就只有一間空房。

「這裏是盡頭了嗎？連一道門也沒有……唔？」

費迪聽到一點兒聲音。

「是空氣流動的聲音哩！這裏會不會有個出口呢？」

69.費迪想起古利爾所說有關風之門的話，於是便拿出小麥，往空中撒去。

由於空氣流動的關係，小麥一下子就被吸到空氣的出口處去。地上呈現了一個四方形的模樣，費迪這才發現，地上面原來有一扇暗門。

「這種地方竟然會有一道門？」

他立即打開那暗門，下面是一條鋼梯。沿鋼梯攀下去，又是另一條甬道。

70.甬道的盡頭是一個廣闊的空間，那裏有個設計得很特別的好像水池的地方。



「這就是隱藏在遺跡中的水泉嗎？當霧籠罩整個鎮的時時候，這裏就會湧出清徹的泉水來嗎？

71.費迪行近水泉去看。

「唔？是水啊！那裏還留有一點點泉水啊。假如這裏是神聖之泉的話……」

費迪再環視水泉周圍，再沒有任何發現之後，就回到地面去。

72.費迪想再向露絲問多些關於月之街的事，於是便到花店去，當他正想進入花店時，露絲剛巧回來。



「咦？」

「妳好。」

「你又來找尋有關月之街的線索嗎？」

「是啊。」

「說起來，我曾聽過樣的故事——**在這個鎮的某處能採集到一種叫赤土的紅色土壤，據說那是從月之街帶來的啊。**」

「請問那可以在哪裏找到？」

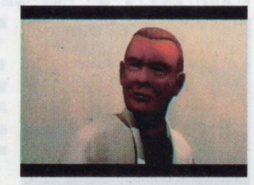
「噢，我知道的就只有這些了。」

「是嗎……」

「對不起啊，不能幫到你甚麼。」

說罷，露絲便回店裏去。

73.費迪去問摩斯醫生有關赤土的事。



「又是你嗎？有甚麼事啊？我現在很忙的啊。」

「請問你知不知道有關赤土的事？」

「我不認識那種東西啊！我沒有時間跟你秏啊！」

費迪只有沒趣的走。

74.費迪又去找漢娜問有關赤土的事——

「你真是很空閒哩，這種地方也來那麼多次。」

「我想再問問妳一些關於月之街的事情——請問妳知不知道有關赤土的事？」

「我怎會知道那種東西是甚麼啊。月之街這種東西實在令人難置信啊，當然，可以看看的話我也想去看一下。」

說罷，漢娜便走了。

75.費迪最後去問麥克有關赤土的事情——

「又是你？今次又有甚麼事啊？」

「請問你知不知道甚麼關於赤土的事情？」



「赤土？呀！是那種用來做顏料的東西嗎？」

「顏料？」

「是啊，傳說**純淨的赤土擁有不可思議的力量。把含有赤土的東西放入銀製的器皿內燃燒，就能提煉出赤土來。**」

「你非常熟悉哩。」

「任何人年青的時候都會做夢的啊，尤其是關於月之街的事啊。」

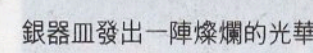
說罷，麥克又回到候居去。

76.既然知道了赤土的提煉方法，費迪當然第一時間趕到被燒毀了的畫家的家中去找尋含有赤土成分的顏料和那個銀器皿。

他先在廢墟深處右面那張畫的下面找到一支紅色顏料。

「找到顏料了。在這裏面真的含有赤土的成分嗎？說不定赤土是……」

然後，他把顏料放入在廢墟正面的銀器皿裏，以火柴點火燃燒。



銀器皿發出一陣燦爛的光華

「怎麼啦？」

光華過後，器皿中就只剩下一些紅色的泥土。

「這就是赤土？」



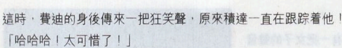
77.費迪拿赤土到井底遺跡的神聖之泉去。

「假如書中所說的事是真的話，這就可以到月之街去了！」

他把它撒在水泉的泉眼處，泉水給染成紅色。

可是，甚麼反應也沒有。

「不行嗎……？」費迪很失望。



這時，費迪的身後傳來一把狂笑聲，原來積達一直在跟踪着他！



「哈哈哈！太可惜了！」

「你！」

「哥頓大人說遊戲經已完結了，你的運氣也真太差了。」

積達向費迪步步進迫。就在此時，費迪身後的水泉突然噴出泉水！

「甚麼？」

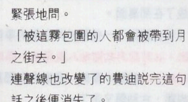
水泉開始滲出紅色的霧。

「紅色的霧？」

這時，費迪額上的紋章發出光芒，費迪也像變成另一個人一樣。



紅色的霧開始籠罩整個鎮，大家都感到很惶恐，莎普急忙去找哥頓。



「哥頓大人！」

「不用緊張嘛。」

「不過……」

「假如妳說的話是真的話，那個男人一定已經找到了——通往月之街的路……」

在神聖之泉——

「你到底做了些甚麼啊？」積達緊張地問。

「被這霧包圍的人都會被帶到月之街去。」

連聲線也改變了的費迪說完這句話之後便消失了。

「喂！等等啊！」

～第一章完～

第二章 崩壞編

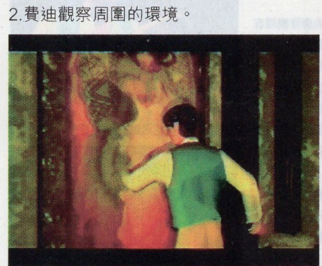
1.當費迪再次醒來的時候，他已置身於一間奇怪的房間。

「噢……唉……怎麼啦？到底發生了甚麼事啊？這裏是……甚麼地方？」

從窗口看去，他正處身於一座奇妙的城堡中。

「難道……我真的是到了月之街？」

2.費迪觀察周圍的環境。



「這間房中沒有門，有的……就只有這幅畫。」

當費迪伸手去接觸那張紅色的畫時，那張畫突然把他的手吸住，更有一股力量要把他拉進畫中。

「怎、怎麼啦？可惡——嘩！」

終於，他也給扯進畫中。

後來，他從另一幅藍色的畫出來。

「究竟發生了甚麼事？這裏到底是……怎麼看都是到了另一間房間……這幅畫有門的作用嗎……」

3.費迪沿房間另一面的樓梯到了一個大廳。突然，一把老太婆的聲音在他頭上響起。



「怎麼你又重覆做着這樣的事！？」

「吓？」

費迪頭上出現一個老太婆的幻影。

「這個鎮已開始逐漸崩潰了。」

「崩潰？這裏月之街嗎？」

「這件事你應該是最清楚的！」

說罷，老太婆便消失了。

「等一等啊！……她到底是甚麼人呢？」

「她是月之街的妮爾。」又有一個少女的幻影出現：「是一直在守護這個鎮的人啊。」

「妳是誰？」

「我的名字叫小惠。」

「假如這裏真是月之街的話，為甚麼會崩潰的？而且，她好像認識我的！」



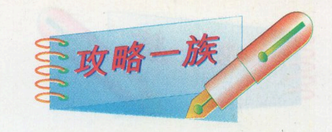
「這個鎮每四年一次都只會接受一個現世人到來，可是，你們卻有很多人一同到了這裏來。」

「很多人？」

「在現世那個鎮中居住的人全都來到這個鎮了。」

「是嗎？他們被那紅色的霧包圍……」

「這個鎮就因為那樣而失去了平衡，這裏已失去了安居的環境了。」



月之街地圖

小塔（綠蝶） 音樂盒1 音樂盒3（門匙） 音樂盒2 露絲哈魯 綠匙
起點 囚室鎖匙 小塔（金蝶） 囚室（摩斯） 鏡台 光之石 香水 金匙
12時之塔 大氣之塔 光之塔 審判之塔 審判之塔 9時之塔 3時之塔 月之塔 大地之塔 水之塔 6時之塔
幻覺果實 六角鏡 音樂盒的上鍊匙 命之腕輪
小塔（紅蝶） 食人地毯 積達 石化了的麥克 斧頭 少女的畫（紅匙） 羽毛 安東尼 小塔（藍蝶） 幻覺之間 漢娜（藍娜） 開門掣

「這樣的話，要是不快點把大家帶回現世的話……」

「不過，現在這個鎮正被一股很強的意念所籠罩——一顆把要支配一切的心。通往現世的路是很危險的，你要快點啊，費迪。」

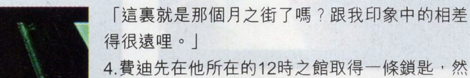
説罷，小惠便消失了。

「等、等一等啊！」

「能夠到大家的，就只有前曾到過這裏的你才能做到啊！」天空中傳來小惠的聲音。

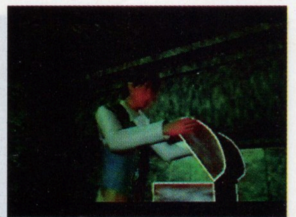
「過去……？我……？」

這個時候，在月之街的另一處，哥頓也來到了。



「這裏就是那個月之街了嗎？跟我印象中的相差得很遠哩。」

4.費迪先在他所在的12時之館取得一條鎖匙，然後就往大氣之塔進發。

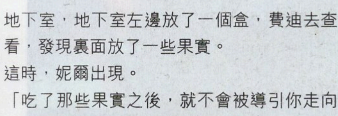


5.通聯絡橋，到了大氣之塔，費迪在右邊的房間中發現一條垂直往下的樓梯，那是通往下面一個半圓形平台的。

「刮着很大的風哩，這下面到底是甚麼地方呢？」

6.費迪上到大氣之塔的二樓，那裏四邊角各放置了一個上鍊的音樂盒，現在沒有上鍊用的匙，所以無法聽到它們有些甚麼音樂。而正面的門就給上了鎖。

7.費迪來到9時之塔，從大廳左邊的樓梯走到地下室，地下室左邊放了一個盒，費迪去查看，發現裏面放了一些果實。

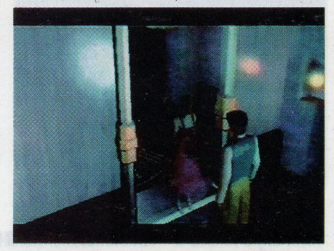


這時，妮爾出現。

「吃了那些果實之後，就不會被導引你走向死亡的幻覺所迷惑。」

「幻覺？」

8.在大堂右邊的房間左邊有一面大鏡，當費迪走近去看看的時候，鏡中突然出現小惠的影象，她從鏡中飄出來，並從大鏡中間剜出一塊六角形的鏡來交給費迪。



9.費迪繼續來到大地之塔，他從左邊的樓梯登上二樓，卻見到從天台下來的積達。

「嗨！你好像很精神嘛。」

「積達！你也來了這個鎮嗎？」

「我跟你在一起的，當然也一起來到這裏了。説起來，有一個古怪的老太婆告訴了我一些有趣的事情……」

「是妮爾嗎？」

「似乎這個鎮只能夠接受一個外來人進來。」

「因此。這個鎮快要崩潰了」

「也不是這麼説的。」

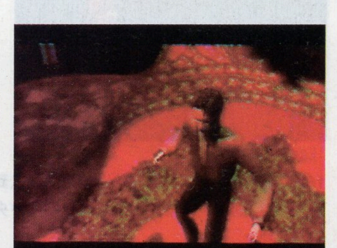
「你知道甚麼解救方法嗎？」

「嗯！」積達繼續説，完全沒有察覺到地毯的異樣。「也算有吧。只要你們所有人被我收拾了的話，這就變成只有我一個人到這個鎮來了。」

「你這人……！」

「讓我先來收你吧。」

積達走過分格兩人的地毯，可是當他走到半





途時，地毯卻出現變化，把積達吞噬。

「這張地毯就像有生命的一樣，要不是那人走過來的話，死的便會是我了。就這樣走過去的話，我一定會像那個人一樣。怎辦好呢？」

費迪無計可施，只有回一樓去。

10.費迪來到6時之館，右邊的房間只有一幅出用的藍畫，而左邊的閣樓除了有畫之外，正面更有一個木箱。他打開那個木箱，發現裏面放了幾條羽毛。



這時傳來小惠的聲音：「在大氣之塔使用這些羽毛的話，就能夠乘風飛翔。」

11.費迪來到水之館，他從左邊的樓梯下地下室。正當他想打開地下室深處的房門時，小惠出現。

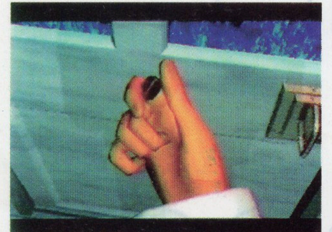


「再往前走會有危險啊！」

「危險？為甚麼？」

「這裏是幻覺的房間，只要你一觸摸那道門，房中就會出現幻象，普通人是敵不過那些幻覺的。」說罷，小惠便消失了。

12.費迪拿出在9時之塔得來的果實。

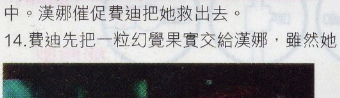


「要是妮爾所說的話是真的話，幻覺便會消失掉。」

他吃下果實之後便開門，果然有幻覺來襲擊他，可是很快便消失掉。

13.費迪在房間內發現漢娜正被囚在鐵籠之中。漢娜催促費迪把她救出去。





14.費迪先把一粒幻覺果實交給漢娜，雖然她不明白有甚麼用，但還是接受了。





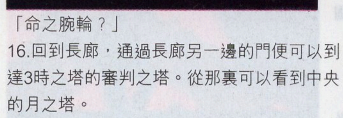


費迪接着就拉動囚室右邊的掣，打開囚室的門。漢娜一得到自由，便憤然離去。當她出到外面時，果然受到幻覺襲擊，幸好有費迪給她的果實，她才逃過大難。臨走前，她把一把在囚室中找到的鎖匙交給費迪，那是一把鑲了藍寶石的鎖匙。

15.費迪來到3時之塔，他從右邊房間的直樓梯爬到上面的長廊去，長廊右邊又有一條直梯通往上面。上面又是一個小房間。右面放了一個大箱。他打開一看，現裏面有個腕輪。

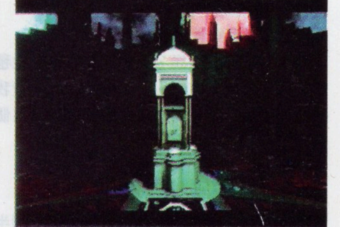


這時小惠又再出現：「戴上了那個命之輪之後，石化了的身體便可以回復過來。」



「命之腕輪？」

16.回到長廊，通過長廊另一邊的門便可以到達3時之塔的審判之塔。從那裏可以看到中央的月之塔。





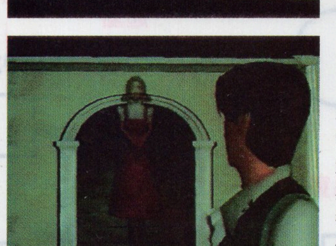
17.大廳左邊的地下室除了有兩幅畫外，前面還放了一個壼，裏面有一柄形狀古怪的匙。



「這不像鎖匙哩。」

那是音樂盒的上鍊匙。

18.費迪來到光之塔，他在右邊的囚室中發現摩斯醫生，摩斯醫生催促費迪他放他出去，費迪從12時之塔得來的鎖匙也是用來開啟這道門的。不過，小惠卻出現警告他不可放摩斯出來，因為他被房間內的窗照過來的光晒得太久，一出來便會被自己的影所吞噬。



但是，小惠沒有說明解救方法，費迪只有留下摩斯。

19.費迪從大廳左邊的樓梯通過二樓上到天台，那裏座小塔，可是他現時手上的鎖匙是無法開啟那座小塔的。

20.沿正常路徑走過月之釘一遍後，費迪再次從12時之塔開始走一遍。他走到大氣之塔下層的半圓形平台，然後打算利用羽毛飛到下面去。



起初他還是半信半疑的，但最後他也能安全着陸。

21.下面一層有一間房間，裏面好像有人的樣子，於是費迪便進去看看，原來露絲母子都在這裏。他們被困在這一層，房間又經常發生震動，好像快要塌下似的，所以他們求費迪救他們出去。費迪給了一片羽毛給露絲，告訴她使用方法，可是她還是不敢放膽下去。

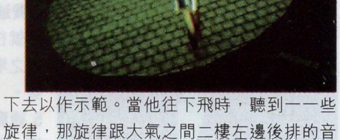


22.費迪在這個房間的一個器皿中找到一柄鑲了綠寶石的鎖匙，當他抓住那柄鎖匙的時候，他額上的紋章發出亮光，一段段零碎的記憶在費迪腦裏湧現。



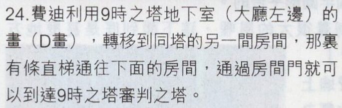
23.費迪跟露絲母子一同出去，他先以羽毛跳下去以作示範。當他往下飛時，聽到一一些旋律，那旋律跟大氣之間二樓左邊後排的音樂盒所發出的旋律不謀而合。





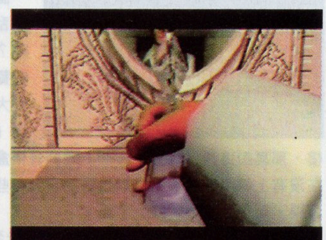
最後，他到達底部，那裏只有一幅出口用的畫，是通到9時之塔六角鏡的房間的。

露絲看見費迪敢跳下去之後，終於肯拿出勇氣，跟哈魯一同離開大氣之塔。



24.費迪利用9時之塔地下室（大廳左邊）的畫（D畫），轉移到同塔的另一間房間，那裏有條直梯通往下面的房間，通過房間門就可以到達9時之塔審判之塔。

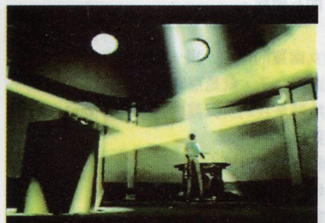
25.費迪經F畫來到6時之塔，然後經6時之塔的H畫來到光之塔一個隱閉的房間。房間中有個櫃，櫃裏放了一支香水。



「那支香水可以保護你的啊。」小惠說：「在裏某一座塔裏有隻生物，牠是討厭香水

的。」

26.費迪走到香水櫃另一邊的房間，那裏有一座鏡台，但上面的六角形鏡子不見了。費迪把小惠給他的六角形鏡放了上去，房間中立圮了變化——從天井上照下來的光經過多重反射之後，光芒落在地上一點，最後那部分地面升上來，裏面收藏了一片美麗的綠色石頭。



「那是光之石，」妮爾出現並說：「光之石可以拯救失去了光明的人。」

「失去了光明的人是……？」

「光之石的光是神聖的啊。」

27.費迪從M畫回到光之塔二樓，費迪便拿着光之石去救摩斯醫生。他在開門之前把光之石交給醫生，雖然醫生不明白費迪的用意，但還是收下那石頭。果然，在石頭的保護下，摩斯醫生一點樣也沒有。他一離開那囚室，就說要周圍去看看。



28.費迪進入囚室，在那裏找到了一柄鑲了金珠的鎖匙。

29.費迪拿那條金匙去打開光之塔天台的小塔的門，一打開那門，就有光芒射出來，還有一隻發光的蝴蝶飛出來，它往中央的月之塔飛去。



「發光的……蝴蝶啊……」

這時，妮爾的聲音響起來：「當全部四隻沉睡在塔中的蝴蝶被解放的時候，你就會被導引到中央的月之塔，在那裏有回到現世的道路，把所有人帶到那條路上，回去現世吧。」

這個時候，哥頓來到12時之塔，正當他不知去向的時候，在他面前突然出現一把利劍，他拿起那利劍。



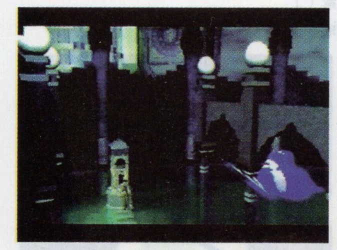
「是嗎……你的意思是要我支配這裏的一切嗎？哈哈哈哈！」

30.費迪經2樓的N畫來到6時之館的羽毛房間。他回到大地之塔。他登上二樓，拿出香水，準備通過食人地毯。

「小惠說過這香水可以保護我，我想它可以保護我不被這地毯吞噬吧？」

他在身上塗上香水，並順利地通過了地毯，登上塔頂。塔頂上有一座小塔，可是費迪沒有開啟它的鎖匙。

31.費迪經3時之塔的J畫到了水之塔的一個房間，那裏有條路通往天台，天台上也有座小塔。他利用漢娜給她的藍匙開啟了小塔，一隻藍蝴蝶飛出來，這就解放了第二隻蝴蝶。





*　　　*　　　*

這時，哥頓正在審判之塔，妮爾突然在他面前出現。

「這裏不是你這樣的人來的地方！」

「何方妖物！」

「這裏不需要像你那樣充滿野心的人，快離開這裏！」

「呵，妳想命令我？」

「這個鎮是受擁有強烈意志的人支配的，現在你那飢渴的心要改變片土地。」

「妳是說這個鎮明白我的心嗎？這件事愈來愈有趣了。那麼，這個鎮的支配者就是我了，哈哈哈哈！」

「你真愚蠢。」

「多謝妳特地來提醒我，妳已沒有用了，給我消失吧。」哥頓衝上去想殺死妮爾，可是妮爾只是個幻影，所以哥頓落空了。

「甚麼？」

「我是這裏的居民創造出來的守門人，這裏的人是沒有慾望的，不知好歹的愚蠢的人是不可能消滅我的。」說罷，妮爾便消失掉。

「那麼，就要試試改變這個鎮的一切！」

32.這時，安東尼突然在費迪背後出現。



「多麼美麗的蝴蝶啊。我好像也是一次見到這樣美麗的蝴蝶的啊。」

「安東尼先生，這個快要崩潰的了，不快點離開這裏的話便會有危險的了。」

「離開這裏？你說甚麼啊？這裏不正是夢之都嗎？」

說着，安東尼便走了。

33.費迪經水之塔的I畫來到大地之塔的一個密室，他在右邊的櫃中找到一柄斧頭，又在右邊的門口處見到石化了的麥克。





麥克說他年輕時對月之街非常着迷，到了那裏之後卻被石化了。不過，他仍急到出奇的安慰。麥克叫費迪打碎他來通過這道門，但費迪不想那樣。他拿命之腕輪套在麥克的手腕上，麥克便回復原樣。

麥克臨走前，提醒費迪不要直接接觸那道門，否則就會被石化。

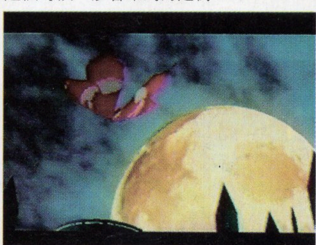
34.費迪利用斧頭推開那道門，門內是一個房間，房間前面的牆壁上掛了一幅少女的畫。當費迪上前察看的時候，畫上的少女突然對他微笑，然後她的頭異樣的凸出來，口中吐出了一條鑲了紅色寶石的鎖匙。

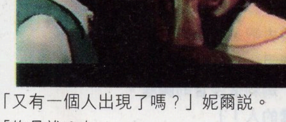




35.他來到大地之塔，並利用紅匙解放了紅蝶，剩下要解放的，就只有一隻蝴蝶了。

這個時候，莎普來到月之街。





「又有一個人出現了嗎？」妮爾說。

「妳是誰？」

「我沒有必要回答愚蠢的人的問題。」

「我是愚蠢的人？」

「為了達成自己到這裏的計劃而去操縱別人，妳好好補償自己所犯的過失吧！」

雖然妮爾已消失了，但莎普仍對着無人的天空呼喊。

「我只是希望留在哥頓大人的身邊而已！」



36.當費迪下到地的房間時，小惠出現。

「這個鎮跟現世不同，你可能看不到，這裏的居民都是改變了形象繼續在這裏生活



着。」

「那，這鎮上的人們到底在哪裏？」

「你所見到的蝴蝶，這塊地毯，全都是這裏的居民。想遠離現世尋找安息之所的人都集合到這裏來。不受任何的人騷擾的生活下去是他們唯一的希望。」

37.費迪來到大氣之塔，他依照在風道上聽到的那首音樂來聆聽二樓左邊後排的音樂盒1。



然後他又從風道跳下去，他聽到了第二首音樂，那也是音樂盒的音樂之一，他回到大氣之塔二樓找到那是前排右邊的音樂盒2的音樂。

當他第三次跳下風道，聽過二樓前排左邊的音樂盒的音樂後，音樂盒下面的抽屜自動打開了，裏面的鎖匙，正是通往大氣之塔天台的門的鎖匙。

38.費迪上到天台，以綠匙打開最後一座小塔，綠色的蝴蝶在空中飛舞。這時，妮爾的聲音響起。



「從3時之塔到審判之塔去，那樣通往月之塔的道就會為你打開。」

這個時候，哥頓也來到石化之間。當他想打開那道門的時候，他的左手開始石化了。

「怎麼啦？想把我變成石頭嗎？」

他為了阻止石化，憤然把自己的手砍掉。

「這個鎮想考驗我嗎？這種程度的話是難不到我的。」



39.當費迪來到3時之塔的審判之塔時，四隻蝴蝶飛來，一條通往月之塔的橋出現。

「是橋！」

費迪立即走進月之塔。

這時，哥頓也來到9時之塔的審判之塔。

莎普見到哥頓，便立即上前，可是，一見到他的左手，莎普便大吃一驚。

「哥頓大人……」

「這裏是……咳咳……」

「哥頓大人！」

「莎普，是妳嗎？」

「你沒事吧……噢，你的手發生了甚麼事啦！」

「你好煩啊！」

「哥頓大人……」

「看吧，莎普，」通往月之塔的橋漸漸出現。「我去到那個塔之後，就可以成為月之街的支配者。」

「哥頓大人……」莎普心裏想：「正如那個女人所說，我們可能真是愚蠢的人……」

「走吧，莎普。」哥頓催促道。

「不要去吧，前面很危險的啊！」

「你想阻止我成為這個鎮的支配者嗎？」

哥頓一劍刺進莎普的胸膛。

「愚蠢的人！」

哥頓走後——

「我們都是愚蠢的人啊……哥頓大人……」

莎普留下這番話便死了。



*　　　*　　　*

另一方面，費迪進入了月之塔，一塊圓形的平台帶他升上頂層去。

「怎麼啦？這種感覺，跟在那水泉時一樣。」費迪額上的紋章發出光芒，而且，我覺得裏有一種令人懷愐的感覺……」

當他到達頂層時，見到古利爾正跪在一個女子的石像前。

「費迪，是你嗎？你來看看——」

那個石像的樣子，跟費迪在古利爾家中所見的女幽靈的樣子一模一樣。



「這個女子，就是那時候……」

「她就是我的女兒露爾絲，想不到能在這裏見到她……」

這時，小惠出現。

「她一直在這裏等着你回來的啊。」

「等我？」

「你還記不起來嗎？」妮爾也出現。「是你四年前她帶到這裏來的！」

「四年前，露爾絲被哥頓迫婚，這令她相當苦惱，她不想和自己不喜歡的人結婚。那時，旅行者的你在那裏出現，後來，二人墮入情網。可是，這惹怒了哥頓。就在這個時候，你知道了月之街存在的事。」

「對……」妮爾說：「然後你們為了逃避現世，來到跟月之街相連的霧之泉撒下赤土，打開了路。」

「可是……」小惠說：「今次把赤土撒下的你，卻讓霧把整個鎮包圍。」

「正如你所知道的，這裏每隔四年才可以接受一個來客。」

「因此，四年前你為了防止月之街崩潰，便留下露爾斯，一個人回到現世去。」

「原來有這一回事……不過，現在的我並不是那時的我啊！」

「我知道啊……要從月之街回到現世去的話，所有記憶都會消失掉，這也是為了保護這個鎮……可是，她還在等着你啊！」

這個時候，哥頓出現。

「真是個很有趣的故事哩。」

「哥頓！」



「我也想到你不是普通的旅行者，原來是你搶走我的新娘。這是我本來的新娘？哼，不過如今甚麼也不要緊了，因為我已經來到這個必須由我來做支配者的鎮了！像你這樣障眼的傢伙，就讓我把你幹掉！」

「你要小心啊，他經已迷失理性了。」

哥頓向費迪採取攻勢，菲頓也拿起斧頭迎戰。可是，費迪招架不住哥頓的來勢。

「你以為那種東西可以打贏我嗎？我擁有可以支配一切的力量！這個鎮也渴求我。你完全不明白這一點嗎？」

「你只是為了自己的野心，跟這個鎮一點關係也沒有！」

「嘿嘿嘿，你擁有甚麼啊，沒有了過去的記憶，也不知道自己該走的甚麼路，你只不過是隻閒魂野鬼而已，你連一點力量也沒有啊！」

終於，費迪的斧頭給哥頓震飛掉。

「不好了！」

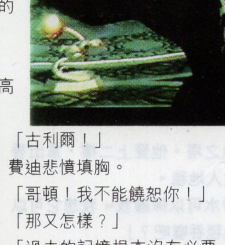
「你完蛋了，費迪。」

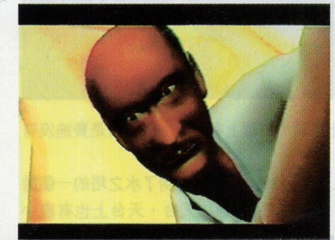
「停手啊！」

這時，古利爾衝過來，替費迪承受了致命的一劍。全場人也為之摒息

「古利爾！」

「能夠見到我的女兒，我實在感到很高興。」說罷，古利爾便氣絕消失了。





「古利爾！」

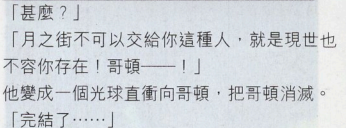
費迪悲憤填胸。

「哥頓！我不能饒恕你！」

「那又怎樣？」

「過去的記憶根本沒有必要，我這就要打倒你，只要為了那樣，即使只剩下現在我也不打緊！」

費迪額有上的紋章發出光芒。



「甚麼？」

「月之街不可以交給你這種人，就是現世也不容你存在！哥頓——！」

他變成一個光球直衝向哥頓，把哥頓消滅。

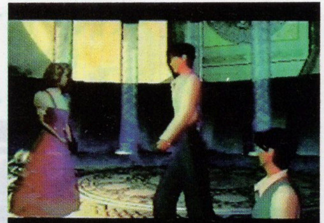
「完結了……」

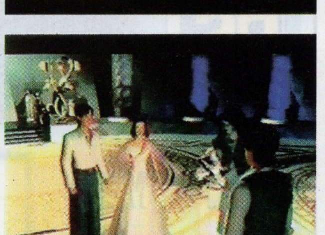
「費迪……」小惠上前。

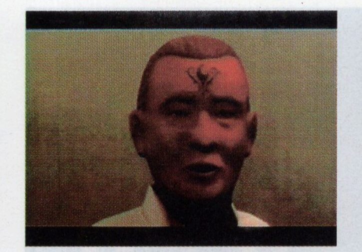
這時，費迪額上的紋章又再發出光芒，一個穿白衣的費迪從費迪身上分了出來，小惠領



着那個費迪走到露爾絲的像之前。
「這到底是甚麼一回事？」
「你看到的是真正的你啊。」妮爾解釋。
「那是沒有失去記憶的你，這大概就是過去的費迪。」
「露爾斯把自己化成石像，一直在等待費迪的歸來，期待着回復人形的日子來臨。」
小惠對白衣的費迪說：「我就是她那強烈的意志所生成的幻影。現在，她的願望實現了！」
說罷，小惠就和露爾絲結合，露爾絲回復了人形。二人走到現在的費迪跟前。
「全靠你，我和露爾絲才可以重聚。可是……」過去的費迪說。
「……為了實現我兩的夢想，結果哥頓做出相同的事，甚至連爸爸也因而……」
這時，月之塔開始震動起來。
「時間無多了。」妮爾說。「要是不阻止這個鎮崩潰的話……」













「我們會引導留在這裏的人。」過去的費迪說。「他們回到現世的事就給我吧。」
「我們會留在這裏，」露爾絲說。「這個鎮一定要有所改變，我們要用強大的意志，把這裏變成一個能讓我們自由幸福地生存下去的小鎮！」
「你只要踏進後面的紋章，就可以回到現世。」妮爾說。「好了，展開你的新旅程吧！」

*　　　*　　　*

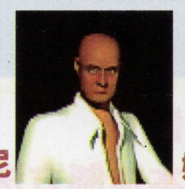
「那件事之後又過了四年，我不知怎的沒有失去記憶而回到現世。當時發生過的事，到現在歷歷在目。那樣不可思議的經歷，無論怎樣也無法從腦中消去。今天，我又來到霧之街，因為我有些事情我想確定一下——霧之街的人們是不是都平安無事地回來了呢？只有這件事，在這四年間，就像一層白色的迷霧一樣在我的心中縈繞着。」





果然，除了哥頓他們之外，所有人都回到霧之街來，而且，大家看來都生活得很幸福的樣子——漢娜的旅館終於肯接待人了；露絲還是同樣的親切，而哈魯就還是想着出去外面闖蕩的事；本來很刻薄的摩斯醫生也很親切的對人了；麥克還是那樣留意自己的時鐘。當然，他們的額上都有着相同的印記。
不過，最奇怪的是，還有一個人的記憶沒有消去，那人就是安東尼。
「哦？是你嗎？」
「你還記得我嗎？」
「嗯，我還記得當時那不可思議的事情，本來，我還想就此留在那裏，不過要是那裏就此消失了的話，以後便不能再見到那樣美麗的蝴蝶了。他們應承過我的啊。」
「應承你？你是說費迪和露爾絲嗎？」
「當他們二人要把那裏變成一個真正能讓每一個人安居的小鎮的時候，他們便會來找我到那裏去。到時，我就能變成那樣美麗的蝴蝶了。我的夢想已不再是痴人夢話了，費迪。呀……我還可以這樣的稱呼你嗎？」
費迪以微笑來作答。

登場人物



安東尼
迷戀蝴蝶的怪人

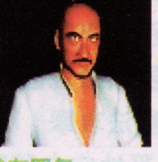
妮爾
月之街的守護人



小惠
月之街的居民之一，常給費迪很多重要提示。



麥克
只對鐘錶的事情感興趣



古利爾
女兒露爾絲在四年前因哥頓的迫婚下失蹤了，現在每天都去她的墓前送



露爾絲
四年前被哥頓迫婚，始後便行踪不明





費迪
故事的主人翁，從四年前開始失去了過去的記憶，為尋回記憶而四處旅行。



哥頓
霧之街的地主，獨裁專制，以恐怖手段欺壓鎮中居民。



露絲
花店的親切老闆娘



哈魯
想像主角一想四處遊歷





摩斯
除了哥頓外，對其他人的態度都很差

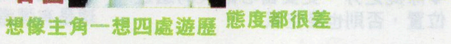
漢娜
跟原本鎮上的畫家很相熟

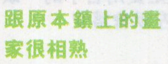


積達
哥頓的鷹犬



莎普
知道很多有關月之街的事，但自己卻不大相信。







KING'S FIELD III

全多邊型動作RPG攻略第一回



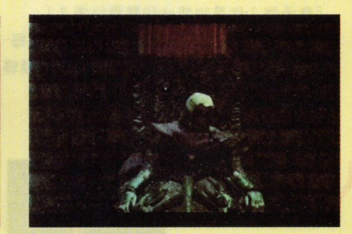
製造商：FROM SOFTWARE
發售日：發售中
價格：6300日圓
容量：CD-ROM

冒險前的準備

BY：PUYU神

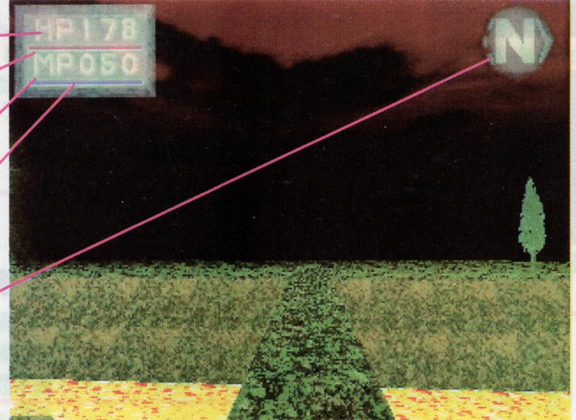
《KING'S FIELD III》是一個全用多邊型構造的立體迷宮式A.RPG，對一般初玩A.RPG的讀者來說，此GAME的難度簡直如地獄般；但世上無難事，只怕有心人，故此大家只要拿出拼死的決心，無比的根性與及跟着以下的要訣，便可以排除萬難，踏上勇者之路。







準備A. 主畫面的看法



生命值：被擊中或中毒時便會遭扣掉，當扣至0時就會死去

體力值：在全滿時才可以作出「會心一擊」，攻擊過後會消耗，而補充的速度會因武器的輕重而不同

魔法值：產生魔法的能源，不要浪費

魔力值：只有在全滿時才可使出魔法，用後需要隔一會才可補滿，比攻擊的時間較長

指南針：最能配合地圖的指引，助你找尋方向

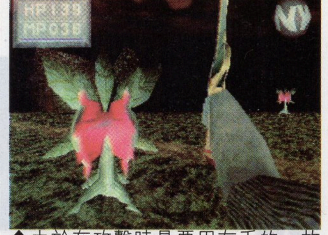
準備B. 基本控制方法

△：拿武器攻擊
○：和別人交談及開門
×：開啟狀態視窗
□：用魔法攻擊
R1：水平地向右移動
R2：向下方望
L1：水平地向左移動
L2：向上方望

準備C. 攻擊及魔法要訣

本GAME的攻擊系統是十分嚴緊的，並不如一般立體GAME那樣直接，在計算敵人位置，方向和距離的判定都要經過一番練習才可慢慢適應。

另外，在攻擊敵人時儘量要往後面攻擊，這樣便可避過兩敗俱傷。



◆由於在攻擊時是要用右手的，故此敵人若太過偏左就會落空



◆除此之外，更要留心敵人的遠近位置，否則也是空氣



◆放魔法時，因為普通的魔法如火球是有彈道的，所以要瞄準一點

準備 D. 武器與怪物的相性關係

用不同種類的武器攻擊不同種類的怪物都有不同的損傷程度，若用錯了便會事倍功半；所以一定要用得適當，否則你死佢都未死。

1. 主角最初的配劍

主角一開始就得到的劍，和普通RPG不同，這把劍不是垃圾，是可以隨着不斷的戰鬥而進化，一共有三個階段的變化，千萬不要打它賣掉。



類型：打擊系

擅長：對食人花系和史萊姆系均有很高的殺傷力。

2. 被封印了的寶劍

此劍是位於英雄像旁的寶箱中，一直都是被封印了，直至到……這把劍可算是在遊戲中段的主力武器，攻擊力很強，而且也藏有法力……。



類型：打擊系

擅長：對食人花系和史萊姆系均有很高的殺傷力。

3. 打擊力極強的巨斧

這一把巨斧是要用雙手握持的，而攻擊方法則是打橫斬過去，判定範圍頗闊。由於重量高的關係，所以每斬一下都要回氣，LEVEL低者請自量。

類型：打擊系

擅長：對骷髏骨系和妖樹系均有很適合。

4. 百步穿揚的弓箭

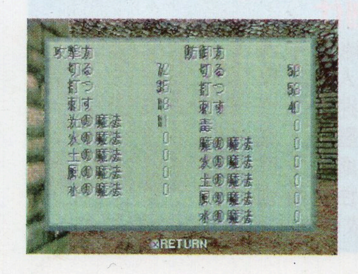
一個勇者怎可以沒有遠程武器呢？這把弓便是遊戲初段的遠程武器，若配合「光之箭」便是一件威力很強的武器（射中的話）；用法是按緊攻擊掣儲力，放手便可射出。

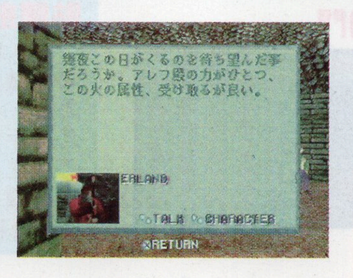
類型：射擊系

擅長：對飛行系的怪物很適合，但不要用來骷髏骨系。

4. 觀看

不但可以看到自己的攻擊力和防守力等各種能力值，亦可以看回每一個角色的對話。





準備 E. 四周都充滿了危機

筆者實在懷疑這個遊戲是用甚麼準則設定的，一個勇者居然連沾一沾河水都會死（難度河水有毒？），從四、五級樓梯跌下去都會扣3、4點生命值……？

此外，當你見到井時，請勿跳進去，除非閣下想自盡又另當別論。

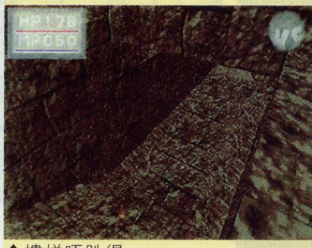
安全守則



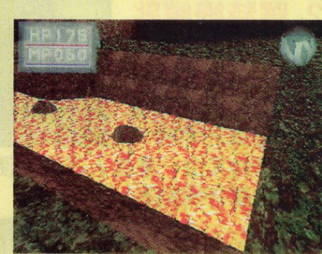
◆水唔掂得……



◆井唔跳得……



◆樓梯唔跌得……



◆熔岩唔玩得……

準備 F. 熟識 GAME 中的設定

1. 使用道具

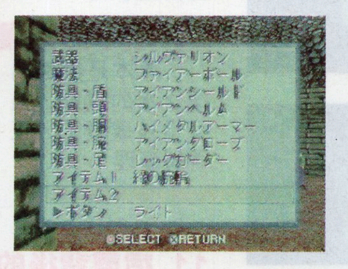
可以任意使用拿到的道具





2. 使用魔法

可以使用一些回復及輔助的魔法



3. 裝備

將到手的防具或武器裝備；此外更可以把START掣裝備上魔法或道具，方便可以即時使用。

5. 收藏

把不常用的東西收起來，節省尋找道具的時間。

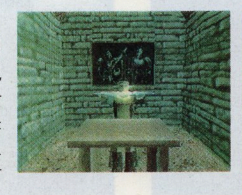
6. 系統設定

可以在這 設定GAME中的系統，亦可以在此LOAD出已儲存的DATA。

第一章——旅程，在聖地中開始……

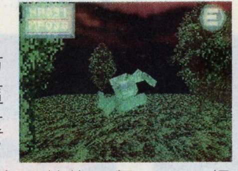
在這一個地域中四周都充滿了怪物，正好用來練靶。北方的道具屋是用來昇LEVEL的好地方，可以一面打怪物一面買藥草補給。另外，不妨留心地上，因為隨時都可能執到寶；不過，在開寶箱要小心一些，因可能會中了敵人的陷阱。最後目的地是北方的「古戰場」。

1. 起點



開始時，主角的師匠會給他一把寶劍，並命他去對付那些怪物。假若死後也是在這　重新開始。

2. 羅特姆鎖匙



是用來打開防護壁的鎖匙，在這GAME中是非常重要的道具，打敗了這範圍的其中一隻食人花後，便可以取得第一條羅特姆鎖匙。

3. 龍王草之木



萬一主角死了，而身上又帶有龍王草之有果實的話，便會在此重生，至於LEVEL和金錢則會留低。

4. 皮革頭盔



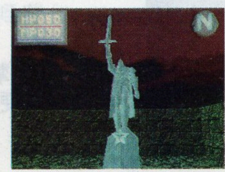
在橋邊的骸骨旁拾到的皮革頭盔，相信是那個屍體的遺物（！？）但由於主角最初身無長物，唯有將就將就吧，不過在拿取之前應把最近的食人花消滅，否則便……

5.SAVE POINT



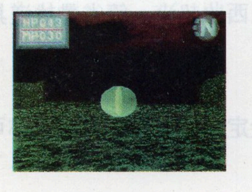
這GAME是要在特定的地方才可以SAVE，故此一開始便要儘快找到SAVE POINT。

6. 羅特姆像



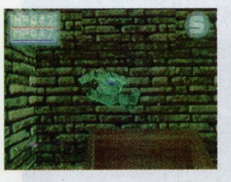
是救出這個城的英雄，為了要記念他，人們便替他起了這個石像。當大約在LEVEL 15時，便可試試破解這度封印。

7. 龍王草之果實



這　有兩隻毒蘑菇，殺了其中一隻便可得到龍王草之果實這個至寶。

8. 羅特姆鎖匙



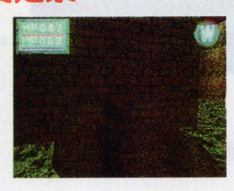
又是一條羅特姆鎖匙，但要小心寶箱內的骷髏劍士，因它是非常靈活和厲害的，而且速度極高，若未夠LEVEL 8的話便不要冒險了。

9.SAVE POINT



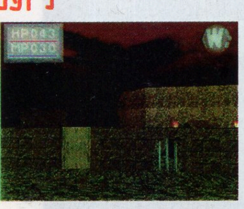
此區的敵人十分多，而且全都是十分「惡哽」，故此便應多些來這裏SAVE，以免辛辛苦苦打來的經驗全都白費了。

10. 壞了的回復之泉



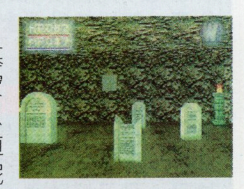
原本是提供回復之水的噴泉，但可惜被破壞了，正等待修理。

11. 宿屋背後的門



這度門是直接通往王妃之墓，但在初時是反鎖着的，所以若想去王妃之墓便要走大路了。

12. 王妃之墓



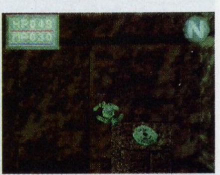
主角母親的墓地，內裏有很多寶物，但在最初時只可拿一些通普的道具，要待救回桑妮亞兒子的靈魂時才可開啟內裏的寶物。

13. 道具屋



在這　除了售賣着不同的道具外，更有一些上乘的武器和防具出售，有錢便來這　行一行吧。

14. 往古戰場



這　便是最終目的地，通過後便可踏進新的旅程；打開防護壁的方法是將羅特姆鎖匙放進旁邊的機關上便可。

《KF III》怪物大圖鑑之壹

食人花



最初遇到的敵人，移動力不太強，只要看準機會便不難對付，但埋身時要小心它會作連續攻擊。

毒蘑菇



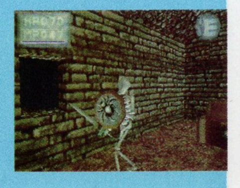
一種不會移動的怪物，通常會在一些必經之路出現，它很少會主動攻擊，但中了它的毒霧便會令你叫苦連天，所以要用一擊脱離戰術。

藍蜘蛛



不太主動的藍蜘蛛看上去樣子非常恐怖，而攻擊力亦很強，小心被它擊中，幸好它不太會走動。

骷髏劍仕



本地域中最強的敵人，攻擊力高，速度快而且身手靈活，最可怕之處是它非常有靈性，會很主動地攻擊你，所以千萬別呈強。

第二章——古戰場之激戰

在這一個地域中有很多新的敵人，而實力當然是提高了不少。在這裏有兩件事要辦：一，幫桑妮亞解脫其兒子的靈魂；二，尋找「火之魔導師」學習火系魔法。有一點要注意的，就是此地需要很多羅特姆鎖匙，但其總數是不足夠的……解決方法是開完一邊門後再收回鎖匙，如此類推便可以過關了。

1.SAVE POINT



正式進入古戰場後不久便可找到這個SAVE POINT，真是太好了；記着這SAVE POINT前是有一具死屍的。

2.桑妮亞之家



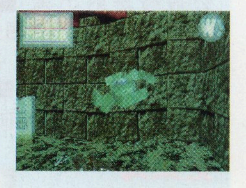
和桑妮亞交談過後，主角便答應助她解放其兒子的靈魂，然後桑妮亞便把她的護身符交給主角，完成了任務後記緊回來這裏。

3.兵士之墓與艾特



艾特是一個怪怪的家伙，再加上他掃地時的聲音……，不過他也有一些好東西出售，其中以灼熱之杖最厲害，但價錢就……。當見完火之魔導師後再找艾特，他便會助你打開宿屋背後的門，然後便可直接進入王妃之墓。

4.羅特姆鎖匙



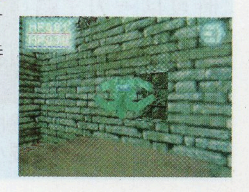
在這一具屍體上可以找到一條羅特姆鎖匙，不要走漏眼。

5.SAVE POINT

本地域的另一個SAVE POINT



6.羅特姆鎖匙



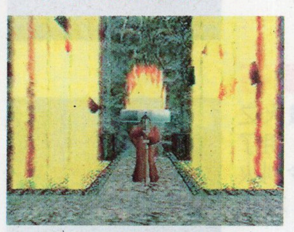
在這間屋內可以找另一條到羅特姆鎖匙

7.桑妮亞兒子的靈魂



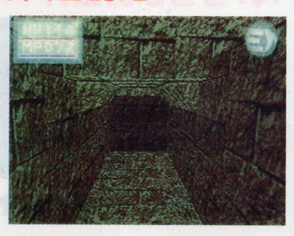
桑妮亞兒子的靈魂被封印在牆上，只要用桑妮亞兒子的護身符便以解救他；完成任務及回到桑妮亞那裏，她為了答謝主角，便把一份全地圖送給他。另外，這時亦可回到王妃之墓中，那裏的寶箱亦可開啟了。

8.火之魔導師



離桑妮亞兒子的靈魂不遠的地方，就是火之魔導師的在處，進入去後便可從他身上學得火系魔法，但一定要裝備了才可以用。

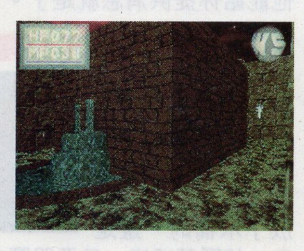
9.往守備隊兵舍的路



從這裏便可往守備隊兵舍。

10.回復之泉及SAVE POINT

在往守備隊兵舍之前，大可先在這裏回復及SAVE，然後再前進。



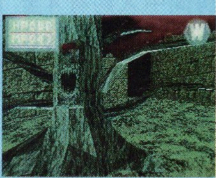
《KF III》怪物大圖鑑之貳

毒之花



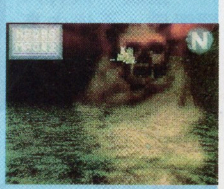
移動力一般，但可以用毒霧作遠距離攻擊，所以要非常小心。從前面攻擊是不行的，一定要繞到它身後才可以擊中它。

妖樹



體積很大，攻擊力強而且非常捱得，幸好它是走不動的，否則就慘了；慢慢來，用一擊脱離法便可消滅它。

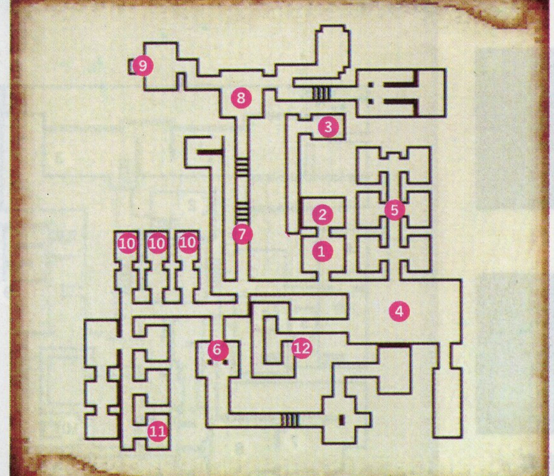
幽靈



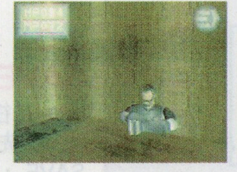
由於它是近乎透明，所以很難看得見它（尤其是在背景較淺色時），故此只可在它射出武器時確認它的位置，再加以攻擊。小心它的綠骷髏攻擊，因中了後不但會扣HP，更會中了降低體力值和魔力值的魔法，令回氣的時間變長，直接增加了危險。

第三章——守備隊兵舍之謎

終於到達了守備隊兵舍，由於這裏是沒有補給的，所以之前一定要入齊貨，否則打到一半便要回去補貨。這個地域共分爲三個區，而其中一個區是需要很多羅特姆鎖匙的，各位應該知如何處理了。小心中央有一段路程是有一大排鐮刀，一定要去關掣才能安全通過。

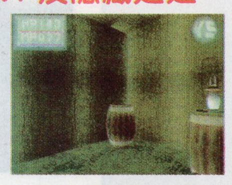


1. 長官總部



基本上是個非常奇怪的地方，何解？為甚麼整個守備隊兵舍都充滿了怪物但那個長官仍然生存……？總之他能給你提供消息就是了。

2.SAVE POINT 及隱藏通道



在長官總部旁的房間是有一個SAVE POINT的，不要忘記在此SAVE。另外在擺放了木桶的一邊是有一條隱藏通道，只要跟圖中位置便可打開該通道。

3. 牢之匙



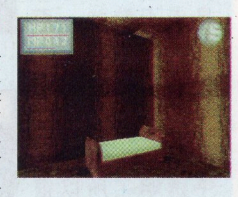
走到了隱藏通道的盡頭，便會發現一具屍體，在他身上會找到一條牢之匙，是一條非常有用的鎖匙，切勿忘了拿。

4. 骷髏舞會



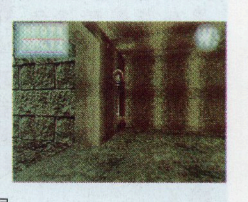
在這個廣闊的房間中大約有4至5隻骷髏系的怪物四處遊盪，小心被它們纏上，正所謂雙拳難敵四手也，是個頗危險的地方。

5. 士兵的睡房



這裏一共有六間睡房，不過內裏也沒有甚麼，只有一兩隻骷髏劍仕在巡房，來不來也沒有關係。

6. 銅之匙



打倒那棵妖樹後，便可以得這條銅之匙；它可以開啟啡色的寶箱，可算是一條百合匙，又是非拿不可的道具。

7. 重重的防護壁



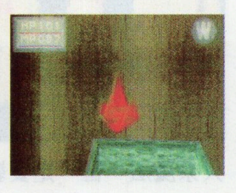
這條通道一共需要五條羅特姆鎖匙，因此一定返回之前到過的地方回收所有的羅特姆鎖匙，否則的話便無法通了。

8. 大量的史萊姆



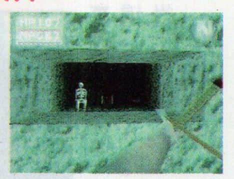
這一區生有大量史萊姆，只要小心一點便行，奇怪的是史萊姆身上也有金錢……

9. 火之結晶石



能夠增強火之魔力的道具；用了後可以直接令到火系魔法的威力上昇。

10. 考考你的眼界



這一帶一共有三間密室，內裏各有一個寶箱，但用甚麼鎖匙都不能打開它，只有一個方法，就是用弓箭射中房中的圓心，那麼門便會打開了。

11. 弓箭一把



在這個牢房把關的大刀骷髏正是守備隊兵舍中最厲害的怪物，若解決了它的話，便可拿到弓箭，當然不對付它也可以在地上拿到，但可能得不償失。

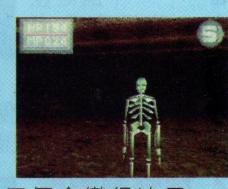
12. 奧迪之森林

從這裏便可以去到本地區的目的地，即是下一關。



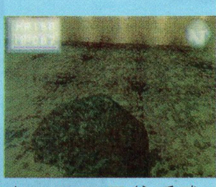
《KF III》怪物大圖鑑之參

暗黑骷髏



並沒有持武器的骷髏系怪物，但並不代表它「好恰」。它的必殺技是射出黑暗魔法，中了四周便會變得漆黑一片，伸手不見五指，這時便要用光明魔法；除了魔法攻擊外，它更可把自己的骨骼彈出來向前插。

史萊姆



十分低等的怪物，但也有相當的攻擊力，只要不踩中它便可以。攻擊它時要向下一劍一劍斬過去，切忌用斧系武器。

大刀骷髏



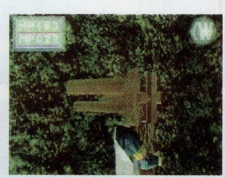
小心，它隨時可以一刀了結你。大刀骷髏的攻擊力超強，它的普通攻擊可以扣約20點HP，而跳斬則可以扣約70點HP之多！總之要小心！

第四章——迷宮般的奧迪森林

好象英式迷宮庭園的奧迪森林，不但錯綜複雜，而且更有一些神秘大樹阻着某些重要的去路……這一帶的敵人並不難對付（相對於上兩版）。但這一版中有兩樣道具一定要拿，就是精靈之地圖及依斯利烏斯之目。

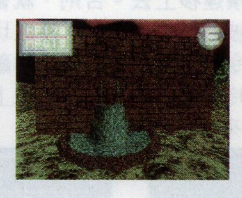
1. 迪艾斯之家

迪艾斯是一個詩人，平常喜歡在屋外玩音樂。與他交談後便會把「奧迪之杖」交給你，有了「奧迪之杖」後，便可以移開那些神秘大樹，注意只是移開而不是消失。



2. 回復之泉

位於中央的回復之泉，可以作為探險時的據點，又可以用作確認位置的依歸；當HP不足時記緊回來。



3.SAVE POINT

在光之結晶石的旁邊。



4.SAVE POINT

位於奧迪之家的東南方。

5. 奧迪之家

奧迪之森的最重要目的，把奧迪之杖交給奧迪後，他便會把兩件更有用的道具交你，這就是精靈之地圖及依斯利烏斯之目；前者可以自行繪畫地圖，後者則可以送你去「拿魯哥」的「金之回復泉」。



6. 光之結晶石

可以直接加強光魔法的魔力，非常重要的道具。



7. 和 8. 巨形毒蘑菇

比普通的毒蘑菇大上10倍，通常都是守護着寶物。





9. 知力之果實

吃了後便可以直接增知力。



10.SAVE POINT

位於奧迪之森的正南方。



11. 往「風之館」

可以通往「風之館」，但由於沒有風之力，故不得其門而入。



12.SAVE POINT

位於奧迪之森的北方，很接近「風之館」的通道。



13. 往「拿魯哥」

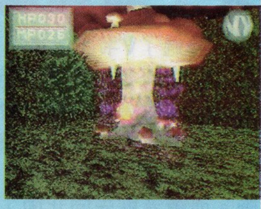
可以直接通往「拿魯哥」，在那裏可找到風之結晶石。



《KF III》怪物大圖鑑之肆

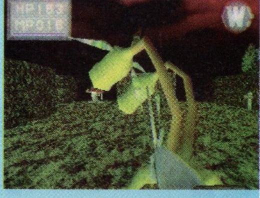
巨形毒蘑菇

大得很可怕，一經行近便會自行放毒霧，根本不能走近，更何況埋身攻擊；唯有用火球魔法或弓箭作遠程攻擊。

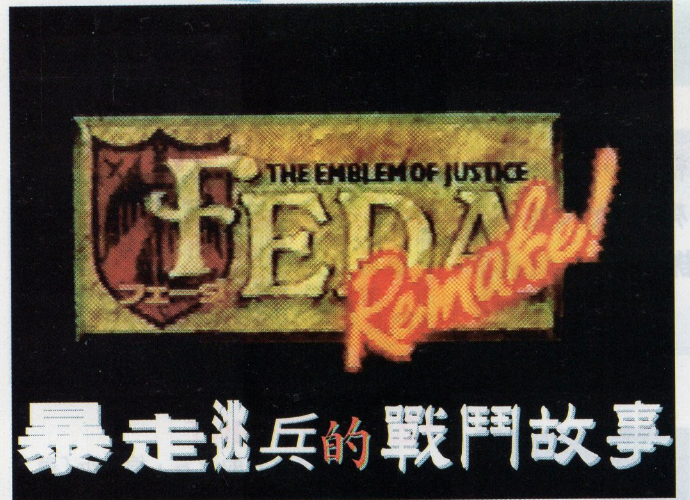


雙頭毒之花

比毒之花更「硬淨」，而且兩個頭都會噴毒霧，若遇上一大群就會很麻煩。打法仍是從後方或旁邊攻擊。









TEXT BY：KAN

製造商：YANOMAN
售價：6300 日圓
容量：CD-ROM

AREA 7 死之凱旋

V字谷之戰

就在AREA 6的後期，布蘭亞一行人便會跟法王會面，得知了大量關於帝國軍的事，就是這樣，他們便離開了這一個地域，向着AREA 7進發。

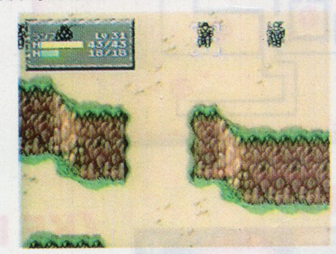
然而今次往AREA 7的目的，就是要攻往帝國軍的都市比露高拉度(ベ-ルクラ-ド)，而這亦是帝國軍的攻略要點來。

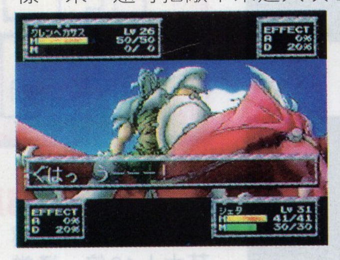
於AREA 7的第一場戰鬥，就是於V字山谷中發生的。然而於今次戰鬥中的我軍配至是頗為特別的。於平時的戰鬥中，我軍的隊員都是集中在一起；然而今回我軍一開始就被分散在地圖上的不同地方。這麼的話，攻略此版的難度便大大增加了。而今次的戰鬥目的，就是要消那兩隻名為アルケアメイジ的魔法師。

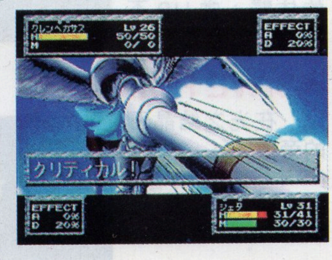
由於我軍隊員早被分散，所以在行動上要小心。就以筆者的隊伍為倒，積達及阿丹就在地圖的下方，而斯斯馬路及史迪加則在地圖的右方，而其他的隊員就在地圖的上方位置。

說到戰略方面，在是次戰鬥中可謂非常重要的一環。首先，玩者不要一開始就將積達移上去。否則，就會形成只有積達在敵軍陣地內，很容易會被敵軍夾攻而死。所以玩者首先要動的，是於地圖上方的隊員，令他們跟於地圖中央的敵軍戰鬥，而另一方面，玩者亦要用此段時間讓於下方的隊員跑上來，加入戰陣。這樣一來，還可把敵軍來過夾攻哩。







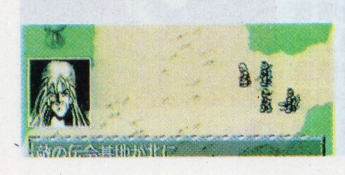


北之斯達爾亞基地之戰

通過了V字出谷後，他們一行人便來到名為斯達爾亞平原的路點，然而這時他們也發現這裏是一個十字路口來，而每一個方向也可以去到不同的帝國軍設施。而筆者就先向北面，即是帝國軍的傳令基地進發。(其實去哪一個方向先也沒有所謂的)



當布蘭亞他們來到傳令基地後，便遇上一批在基地門外的集結的敵軍，看來又要發生一場大戰了。然而在今次的作戰地形，是共分開了三層的，而每一層的的通道就只是一至兩條窄窄的通道，所以對於陸上的各隊員之移動有一定的限制。而敵軍方面的隊員也強了不少，好像啡色的魔裝騎兵已增加至4位，而弓箭手的攻擊範圍也增加了很多，所以各玩者要特別留意他們。而說到戰術方面，筆者當然不大讚成玩者盲中中，向前沖啦，而且強敵當前，小心一去無回頭……。所以筆者還是用回以靜制動的方式，先將我軍隊員移到樓梯口處集結，再待敵軍的來臨，再當敵軍接近時，玩者再派一些物理攻擊力強的隊員上去殺敵。由於他們的物理防禦較強，所以受敵人一、兩招也不是問題(這當然不包括魔法攻擊啦)，與此同時，再用飛行隊員於兩旁作攻擊。而當玩者把敵人全滅後，便可通過此版。然而，當布蘭亞跑到進去基地後……。









西之斯達爾亞基地之戰

當布蘭亞入到去基地後，便發現一名半人半昆蟲的生物在此，而他的名字就是多比卡基(トビカゲ)，本來是帝國軍的情報員來，而現在卻又想加入解放軍的行列。唔，看來這位叔台的忠心度大極有限了。

離開了北之斯達爾亞基地後，布蘭亞一行人便來到西之斯達爾亞基地。而為了要進入這個基地，內就不得不把於門外的所有敵人消滅。

首先先說說於這裏的兩軍分配吧。在遊戲開始時，我軍是「密質質」的於地圖的右上角，而敵軍則是在地圖的左下方。所以





兩軍戰鬥的地方大部份是會於中間的空地處，那麼是陸上隊員也好、空中隊員也好也都可以容易的參與戰鬥。不過，由於今次之敵人中的魔法師之攻擊力大增，而且善用土系魔法，所以把隊員集結在一起亦是大忌來，所以，玩者應盡早處理啡色魔裝騎兵、魔法師這些較強的對手。另一方面，名為モルグライゼ的對手也頗難纏，不但物理攻擊力強，而且防禦力也高，要消滅他可要用兩下重擊了。另一方面，筆者也在這裏介紹一下那位新隊員—多比卡基。其實他是一個不論移動力、攻擊力也一般的傢伙，而且體力不高，比較可取之處就只是有一招攻擊範圍頗大的必殺技。唔，只可說是一個中傭的隊員來。



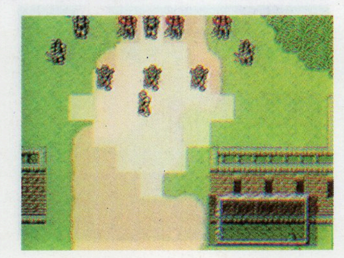
南之斯達爾亞基地之戰

當布蘭亞把門外的帝國軍殺光後，便入到去帝國軍的補給基地中，取去了些道具補品。而這些搶回來的道具是會直接放於倉庫中的，如果玩者要使用的話就可在當中的倉庫中回。

搶過東西後，便可跑到南面的斯達爾亞基地，原來這處就是帝國軍的兵器庫來，為了可取去內裏的武器，布蘭亞便和外面的帝國軍打起上來。

就以地形而言，除了兩旁有些圍牆外，是次戰鬥的地形比較簡單的，而且亦較短，這令到兩軍的埋牙機會增加了。就正因如此，這裏可以用的戰術就比較簡單。首先，玩者不必心急的將隊

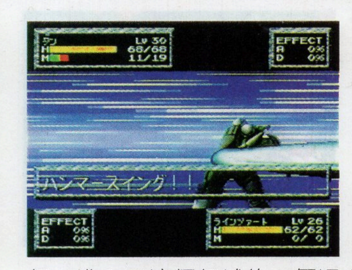


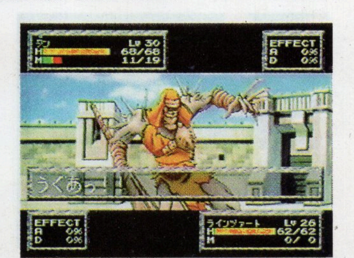


員移上前線，只要將防禦力較強及攻擊力較強的隊員行先，擋着敵軍的攻勢，再將其他的隊員放於後面，以作後援及補體力。另一方面，

後方的隊員也可以作一個助攻，例如布蘭亞的、艾以等的必殺技，時常可以一劍一隻的殺敵，而且所用的MP不多，故可多多使用。而這版也沒有甚麼特別之強敵，只要用回上文提及的方法要過版就不是大問題。

當把門前的帝國軍消滅後，又可以跑進去兵器庫中取(搶)東西。不過入到去，就見到一位帝國軍的叔台說他已甚麼投降啦，你們喜歡取甚麼就取甚麼啦。那麼，我就真是老實不客氣了。不過就當仔他們取過東西，用基地之後門跑出外時……。





被困死之領域

當他們走到基地的「後花園」的時侯，卻發現有一座機械人於此，原來它的名字就叫比露西露高(ベルセルク)是帝國軍生產及設計的一台機械人來。然而既然現在此基地已為解放軍所有，那麼這個機械人現在也是解放軍的「資產」了。不過，由於它的一個屬於「混亂」的隊員，所以若玩者的隊伍是屬於「秩序」的話，那麼就不能使用此位隊員了。

然而另一方面，帝國軍的也感到了解放軍的威脅，便派出魔女芙利亞去對付他們。

不久，布蘭亞他們便來到了南面「死之領域」處。然而當他





們一進入了這個領域後，便遇上了帝國軍的芙利亞！而且，他們還跌進了芙利亞所製造的結界中，而且很有可能會永遠也不能跑出來……，那麼怎辦好呢？

不過還是暫時不理能不能跑出去這裏先，現在先讓筆者講解一下那位新隊員—比露西露高的能力及其作戰特點吧。然而當筆者用過它後，才發現它跟我軍的阿丹很相似，大家都是以物理攻擊為主，還有很高的體力及物理防禦。不過，移動力就真是認真麻麻，而且應該是我軍所有隊員中最差的一位。所以，它絕對是一位應放在前線中作戰(即是當爛頭卒)的最佳人選。



死之領域之戰

當布蘭亞一行人進入了「死之領域」後，便向南走，來到第一個作戰的路點處。由於這裏是「死之領域」，所以就連敵人也古怪過人的。於是次戰鬥中，敵人的主力大部份是一些喪屍，還有一些骷髏兵，而最奇怪的是，它們的LEVEL只有1，所以就算解決了它們，可以升到的LEVEL亦只有1點，極之不合乎經濟原則哩。

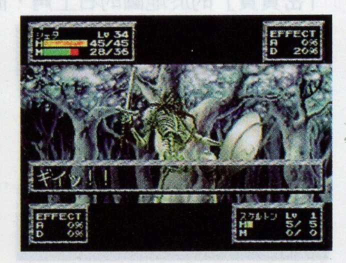
說到戰術方面，由於其實這是一場比較易的戰鬥，所以不用甚麼戰術也可以取得勝利的。其實在戰鬥一開始的時候，於右方的兩隻便會自動跑過來送死，雖然它們擁有60點的體力，但攻擊力不是太高，故只要布蘭亞用一招必殺技便可將其消滅。跟着，敵軍的空中部隊便會飛來，然而他們的攻擊力也不是特別強，一招會扣體力大約十數點，然而消滅他的方法也很簡單，只要用非魔法系攻擊攻擊便可，當然最好是用物理攻擊系的必殺技啦。而到最後，那些骷髏兵亦會前來，然而玩者不要看它只有5點體力，其實也有一定的攻擊力的，如果給它弄個會心一擊就更加危險。所以還盡早把它消滅才是。

當布蘭亞把所有敵人也消滅後，便向西面之路點進發。然而就在這裏，他們遇上了一名女子……。









逃出死之領域

原來她的名字叫做珍尼(シエリ-)，亦是艾以以前的部下(嘩，乜得你咁多女部下㗎，唔通你靚仔啲？)而她亦被困於這個地域中。當艾以問她這個森林有沒有出口時，她卻說由於這裏是一個被魔女芙利亞製造出來的結界中之一個森林，所以是沒有出路的。而當珍尼知道艾以加入了解放軍後，便很希望也可以成為他們的一份子，就是這樣，我軍又多了一位新成員了。

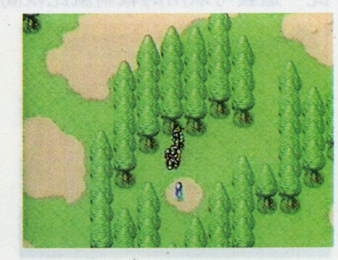
當布蘭亞他們得到了珍尼的加入後，便繼續前進。但布蘭亞他們卻發現剛才經過過的路點又出現回帝國軍，於是乎他們便走上前去看看。果然，剛才被消滅的部隊現在又復活了，那麼唯有再一戰吧！！

不過筆者就在這裏發現了一個頗有趣的東西，就是於地圖中有一株特別不同顏色的樹，而這株樹的左下方還有一塊平地。而筆者就在MISSION前，分別放了一位隊員於這株樹旁及空地處。然而當MISSION完結後，奇怪的事就發生了，芙利亞居然出現於他們面前，還說甚麼要逃離這個結界，就非要找到破壞這個結界的唯一道具：水晶。就是這樣，她就消失了。另一方面，布蘭亞他們就着手找這顆水晶。而答案其實又是那株不同顏色的樹，只要玩者向它調查一下的話，便會開出一條通往水晶之道。









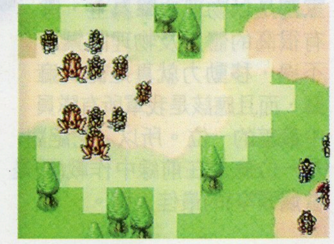
再戰西面之基地

當他們找到了那水晶之後，森林中的霧便自動的散了，而布蘭亞他們亦可逃出這個死之領域。不過就在此時，一支帝國軍之部隊就集結於西面的基地處，於是乎布蘭亞便前去看過究竟。

當然兩軍相遇，一場大戰是在所難免的了。那麼就應戰吧。首先讓筆者講解一下這場戰鬥有甚麼特點及玩者要注意的地方。其實，今次敵軍所派的敵人也是跟上幾回的差不多，都是那幾類型。反而比較特別的地方，是於戰鬥一開始的時候，兩軍的距離是十分接近的，所以一些移動力較高的敵人，好像魔裝騎兵，可以一開始就行入我軍之陣地中，然而這亦可說是有好有壞。好的方面，我軍可以很容易地用到步位差攻擊，在魔裝騎兵未作第一次攻擊時就把他消滅；而另一方面，這當然也比較危險啦，玩者很容易會行多兩部，就進入了魔裝騎兵的攻擊範圍，繼而被他一擊用必殺技消滅。另一方面，各玩者也要小心那些弓箭手，因為他們不但攻擊範圍廣，而且時常可以做出會心一擊，故各玩者要小心、小心。

離開了這裏後，他們便可前往比露高拉度門這一個路點。其實這只不過是一條普通的村莊來的，而玩者亦可以在這裏購買一些道具武器等等之東西，以增加我軍之實力。









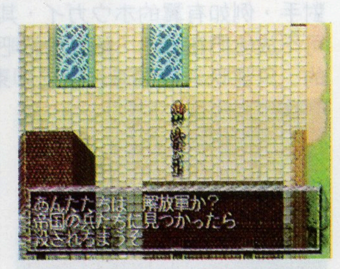


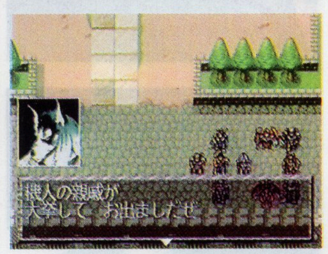
比露高拉度市之戰

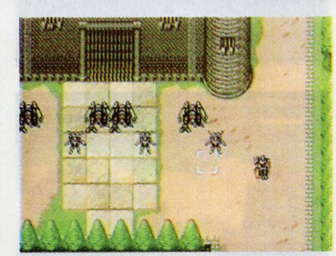
幾經辛苦，布曲亞他們終於來到了比露高拉度市。而就在這裏的門外，就出現了一批帝國軍生產出來的戰鬥用機器。唔？它們又是否比露西露高的親戚來的呢？不過不理那麼多了，戰鬥吧。

其實於今場戰鬥中，所出現的新敵人共有三種，分別是生化人、小型戰鬥機及機械炮。然而它們的攻擊力是跟其移動力成反比的，那即是說，小型戰鬥機的攻擊力最低，而機械炮移動力就是最差的。不單如此，玩者也不可以看少這班機器，因為它們的物理及魔法防禦也不差，平均也要兩劍才可消滅一隻(但用物理系的必殺技當然例外啦)





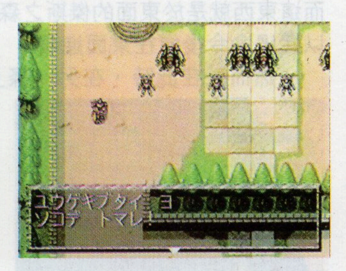


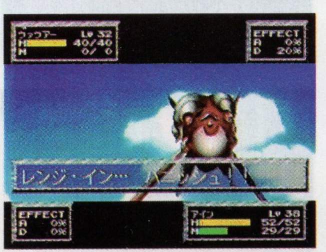


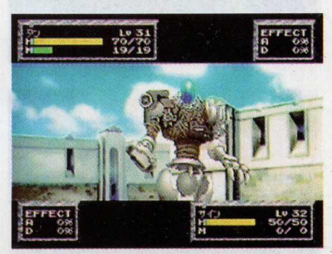
至於戰術方面，筆者亦是用回那以靜制動的技術。首先，玩者先讓自己各隊員躲在圍欄後面，再靜待敵軍前來。而敵軍先會派出那些小型戰鬥機，由於它們攻擊力不大，故可放心作戰。跟着，那些生化兵亦會來，而玩者亦可用物理系之必殺技去料理它們。而到最後的機械炮，玩者就不得不用一些物理防禦力強的隊員，因為機械炮攻擊力強，很容易因受到它的攻擊而引至重傷。所以這些這麼難纏的對手，還是留給阿丹、比露西露高這些爛頭卒去處理吧。

當他們把戶外的敵人也全消滅後，他們便跑了進去要塞中。





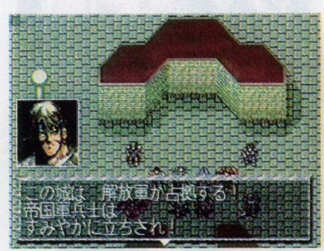


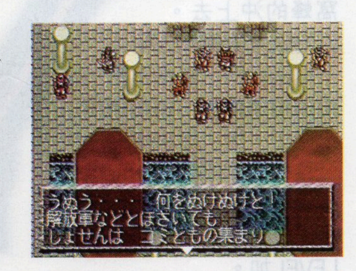


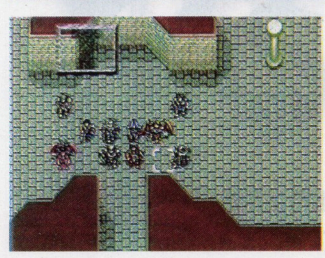
比露高拉度市之戰二

當他們跑了進去後，居然有大量帝國軍在等他們，目其的當然是要防止解放軍的攻擊了。好了，為了可以將此城市收服，就把這裏的帝國軍一舉消滅吧！

然而在這場戰鬥中，可謂強敵伸多，甚麼法師、忍者、弓箭手、魔裝騎兵全部出齊，真是要打醒十二分精神去應戰。就以戰術來說，由於我軍一開始前面就有一板大牆，而出路卻在兩邊，所以敵軍是會用這兩個出路來夾攻我軍的。而為免這種情況發生，我軍就不應把隊員分散，應把隊員靠向右面或左面，而帝國軍的士兵亦會跟着我軍的方向前來。而當引了這班帝國軍到來後，玩者就可在他們未作出攻擊時來過先發制人，把他們消滅。而玩者首先要幹掉的，當然就是那些魔裝騎兵啦，因為給他攻擊後很可能就此一命嗚呼。然而另一方面，那些黃色的魔法師各位大可以掉以輕心，因為他們好像是不會放魔法的(起碼跟我戰鬥時他們沒有用過)然而那些紅色的魔法就是會繼續放他的火系魔法，火系防還是用一些禦力強的隊員把他消滅吧。(例如迪他)戰鬥過後，他們便跑進基地的地庫中，而且還見到達斯古的父親一魯古，而布蘭亞還跟他格起劍上來。經過一番激戰後，被打敗的，居然是布蘭亞！











AREA 8 紅色的蜃樓

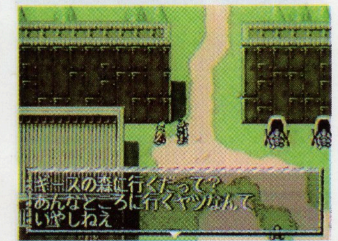
交叉點上的戰鬥

然而在上一次跟魯古決戰時，布蘭亞不幸身受重傷，那麼現時隊長一職，就落在艾以身上了。雖然現在我軍失去了一位要將，但不要緊，只要我們能作戰到最後，布蘭亞始終是會歸隊的。

首先，艾以就先到東之解放軍基地(解放軍東ベ-ス)去。然而艾以在這裏得知，原來解放軍正開發一種新的重型武器，而這種武器是需要一個名為奧迪之瞳(オ-テイ-ンのひとみ)的東西，而這東西就是於東面的傑斯之森(gi-suno森)附近，就是這樣，艾以接過命令後便往東面進發。

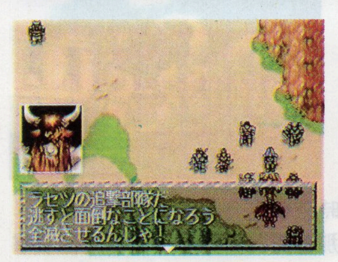
然而就在此時，在另一條上就出現了帝國軍的追兵，於是乎，艾以便走上前去跟追擊部隊作戰。然而今次帝1國軍所派出的追擊部隊之中，又有新的成員加入了，這就是LEVEL超過30的サムライ。其實他們是擁有高攻擊力、防禦力的傢伙來，幸好其攻擊範圍就只得一格，不然就更加難對付。而一方面，敵軍的オンミヨウシ也是不能輕視，因為他們的麼法攻擊是非常之利害的，而且攻擊範圍奇廣，不過物理防禦就極為麻痲，故玩者可在他們未作出魔法攻擊前，用普通攻擊一記將其消滅。至於其他的對手，例如有翼的ホウガイ，其實力真是雜魚過雜魚，故大家又可不放他們在眼內，隨意的殺吧。不過其實這場戰鬥是可以不打的，只要玩者離開基地後立即東行便可。





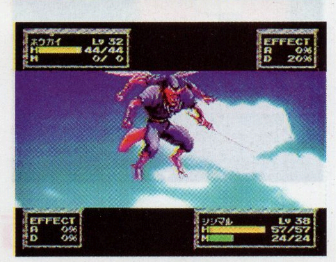












傑斯之森之戰

當艾以把那些追擊部隊全部消滅，便可來到傑斯之森。然而雖然在地圖上沒有沒有帝國軍的棋子，而原來他們早已埋服於這裏了。而艾以為了可得到那個奧迪之瞳，一定要通過這裏，那麼又唯有跟他們一戰了。

然而今次的作戰目的，就是要把敵軍的兩隻サムライ消滅。不過，就以今次敵軍的配至來說，跟在上一場戰鬥中的差不多，只是加了數隻物理防禦弱過鬼的バグフオ-ル，雖然他們有兩格攻擊範圍，但也不是太難應付，只要在他們還未出手前用物理攻擊便可，他們中了可說不死也重傷。如果要說到戰術方面，筆者還是希望大家不要做清兵，戰鬥一開始後就一窩蜂的沖上去。因為敵人是會自己南下來送死的，故還是在南面整頓陣型，待他們下來好了。又，因為今次的作戰目的是要把兩隻samurai消滅，若果玩者最後才把他俐消滅的話，那麼最後便沒有LEVEL加。

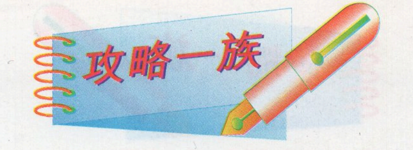
離開傑斯之森，他們便來到傑斯神殿裏。不過就在神殿的門外，就集結了一班怪獸在這裏。不過當細看之下，亦知道牠們並不是帝國軍來。於是乎哥米爾便下令，由於牠們並不是敵人，故不可以在這裏展開屠殺……。











取得奧迪之瞳

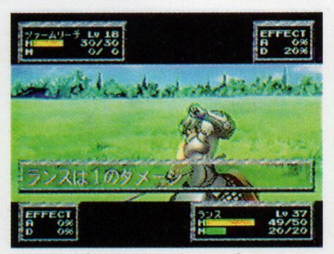
由於在這場戰鬥的條件，是不可作無謂的戰鬥，所以各玩者只可在這裏等EVENT。幸好的是，牠們的LEVEL奇低，不然在這「有你打，冇我打」的情況實在非常危險。不過過了良久，EVENT出現了！於神殿內居然有位叔台大咸一聲出來，告訴那些怪物艾以等人其實是他的客人來，可不要胡來。而就是這樣，這場無謂的戰鬥便告完結。

原仔這位叔台名叫加斯度，是跟哥米爾認識的。(好像還是舊相好)當哥米爾問他知否關於奧迪之瞳的事時，才知道原仔奧迪之瞳就在他的手中，而他亦樂意將此石送給哥米爾，而且在這裏，還有一位新的成員加入，這就是米蘭尼奧斯(メラネウス)。當他們取過奧迪之瞳後，便回去基地處交差。

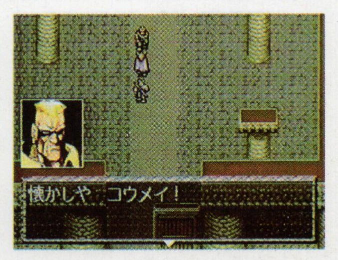
不過當他們路經一個名為ヌエのツメ(唔好意思，連字典都冇哩個字，真係唔知點解)之路點的時侯，又遇上了帝國軍的追兵，為了可將奧迪之瞳交到基地處，那麼戰鬥是不可避免的事了。

在未開始講解這場戰鬥時，先介紹一下米蘭尼奧斯這位新隊員。其實牠是一個不但物理攻擊、物理防禦甚至是移動力也很高的隊員。很多時敵人會心一擊都只可以扣牠一格體力，所以牠絕對是一個使用率很高的隊員。









再回解放軍基地

WELL，還是繼續說回這場戰鬥的攻略吧。而這場戰鬥的作戰目的，跟上次的一樣，也是要把那兩隻サムライ打倒。由於在這裏出現的亦是帝國軍的追擊部隊，,所以不論在敵人的LEVEL、數量及種類也跟上幾次的戰鬥一模一樣，再加上地形又差不多，所以各玩者可用回上幾次的戰略方法作戰去。然而又可能因現在布蘭亞不在，所以現在那些戰鬥是比較簡單的，而且玩者只要好好的保護着艾以，便沒有甚麼可能會GAME OVER的。而且現在又有米蘭尼奧斯座陣，要取勝是非常容易的，努力吧。

當把兩隻サムライ打倒後，艾以便通過了這裏，繼而回到解放軍東面要塞。這時，哥米爾也立即把奧迪之瞳取出來，交給技術人員，以便安裝。另一方面，受了傷的布蘭亞又怎樣呢？原來他正被一位可愛的護士小姐照顧着。而且就在他的睡夢中，回憶起從前的往事，好像跟好友(以前是)羅爾斯一起生活，一起入伍的事等等。之不過，布蘭亞何時才可再歸隊呢？

完成了送奧迪之瞳之任務後，第二個任務又來了，這就是要攻進於要塞東面，帝國軍的馬西達西門(マゼンダ西門)而這個地方其實是帝國軍其中一個重要戰點來，若收服了它是會對帝國軍做成很大的打擊的。









向馬西達西門進發

若果要去到帝國軍的西達西門，nuenostsume仍是必經之路來。而帝國軍亦知道這件事，便一早於這個路點上守侯着艾以等人，那麼即是說，現在又是跟帝國軍一較高下的時間了。

而今次的作戰目的，已不是淨是消滅那兩隻sairamu，而是要把敵軍全滅呀。哈哈，那就最好不過啦，因我最喜歡就是把敵人殺過片甲不留！！不過有一點各玩者是要注意一下的，就是由於在戰鬥開始時，兩軍是處於非常接近的狀態，這亦令至兩軍的埋牙機會大大增加。有見及此，玩者在這場戰鬥中，應盡量避免派出一些物理防禦力弱的隊員，好像露絲，以減少傷亡。

迪拉台地之戰

把於上一場戰鬥中出,現的敵人全滅後，艾以便來到下一個路點，亦即是迪拉台地。然而今回帝國軍可有點新意了，並不是老是派出那些追擊部隊了，所以今次玩者所遇到的帝國軍可說是比較強的。除了在上一個AREA中已出現過的生化兵外，還有可以一擊將布蘭亞打死的啡色魔裝騎兵。而今次的作戰目的，就是要那些魔裝騎兵(toru-ba-)全幹掉。然而由於今次他們的數目也有三隻，所以實力也不弱的。而於戰術方面，筆者今次就建義用速戰速決的方法。這是因為那些魔裝騎兵的實力太強，若果要留待尾二才料理的話，將會對我軍造成極大之威脅。所以玩者當戰鬥一開始後，除了要對付敵人飛過來的空中部隊外，還要立即組織步法差攻擊，計好步數，待他們前來但又不能攻擊到我們時，再一窩蜂的擁上，再用必殺技攻擊來一劍一隻。











前哨點之戰

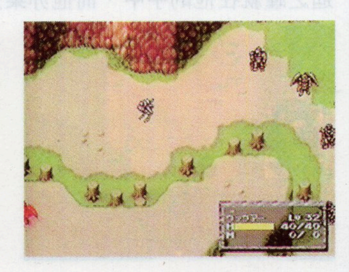
把那些魔裝騎兵殺掉後，便可以來到一個名為前哨點(イブーポント)的地方。然而這裏這裏亦有一些帝國軍，為了保護那馬西達西門而向我軍攻擊。然而各為位主，一場大戰亦在所難免。

WELL，就先讓筆者講解一下是次戰鬥的場地吧。其實這個場地也頗為特別的，就當戰事開始前，玩者的部隊是處於地圖的最左方，而且前面還有座小山，而小山的兩旁則各有一條可通往右面的通道。由於有這座小山，所以令到隊中的各陸上隊員的移動力大大減低，再加上敵人的飛行部隊很快就會飛到來，這亦會把我軍隊員夾過正着。所以當戰鬥開始後，玩者便應把自軍的陸上隊員疏散，再派飛行隊員上前迎擊。不過，玩者有一點是應注意的，就是由於今次的作戰目標仍是那些飛馬騎士(ゴウトペガサス)，所以當各玩者對付那些飛馬騎士時，可以留一留手，因為若果把他們殺光，戰鬥也會立即完結，這樣就會少了很多取經驗值的機會。而且他們的攻擊力也不是太強，故留一留他們的命也不會對我軍造成很大的威脅。然而其實今次戰鬥的難度也不是太高，起碼就是沒有那些啡色的魔裝騎兵啦。只要玩者不讓帝國軍有機會夾攻到我軍的陸上部隊的話，要取勝是不難的。

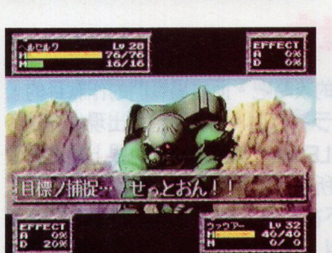


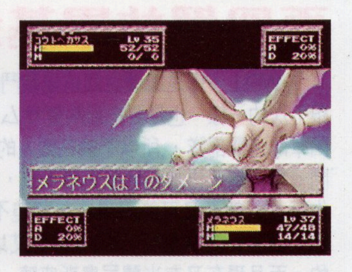










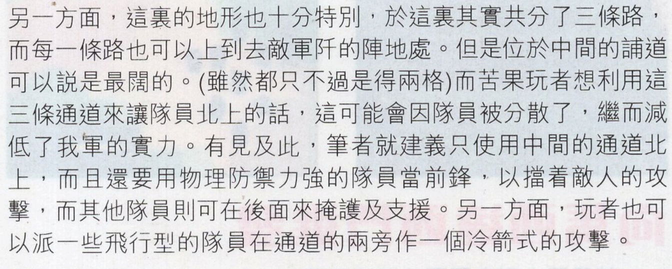




馬西達西門之戰

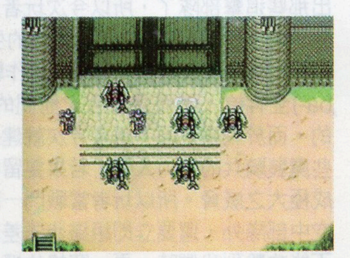
通過了前哨點，艾以他們也來到了馬西達西門了。不過就在此時，帝國軍的高層也得知此事。故此，蘭西斯及巴度這兩大帝國軍之提督便聚了起來，商量關於解放軍的計謀。

另一方面，在馬西達西門前的戰事又一觸即法了。然而今次的作戰目的，就是要把命全員都到達大門前。然而現在先講講今次敵軍的實力吧。於是次戰鬥中，敵人是會派出大量(共5台)的機械炮及數隻生化兵。亦由於他們全是一些物理攻擊力強的敵人，所以在我軍中，一些物理防禦力強的隊員便可大派用場了。



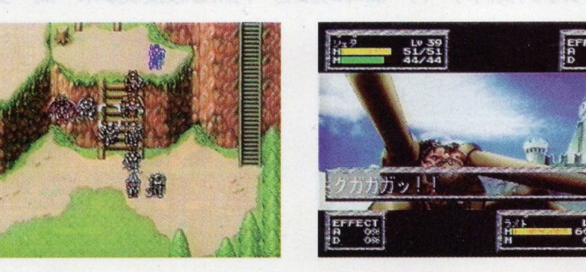
另一方面，這裏的地形也十分特別，於這裏其實共分了三條路，而每一條路也可以上到去敵軍阡的陣地處。但是位於中間的誧道可以說是最闊的。(雖然都只不過是得兩格)而苦果玩者想利用這三條通道來讓隊員北上的話，這可能會因隊員被分散了，繼而減低了我軍的實力。有見及此，筆者就建義只使用中間的通道北上，而且還要用物理防禦力強的隊員當前鋒，以擋着敵人的攻擊，而其他隊員則可在後面來掩護及支援。另一方面，玩者也可以派一些飛行型的隊員在通道的兩旁作一個冷箭式的攻擊。

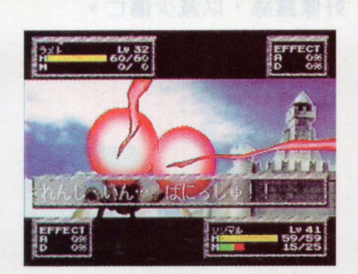


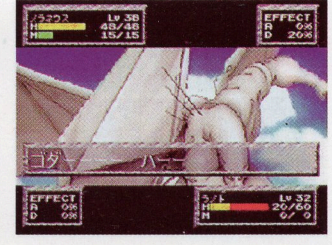














馬西達西門前之戰二

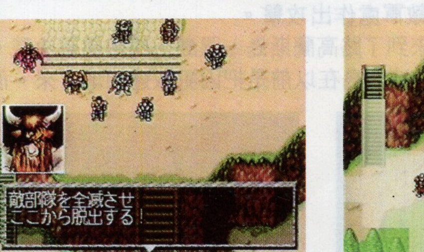
當艾以帶領眾人來到基地的門前後，便可以完結這場戰鬥。另一方面，從哥米爾口中得知，解放軍很快就會於要塞處向馬西達西門發射一雷射炮，繼而破壞它。所以，艾以一行人要在雷射炮發射前逃離此地。不過就在此時，帝國軍的巴度提督也到達了，而且他還帶領了一隊帝國軍，而其目的就是要阻止解放軍離開這裏。喂？莫非你們想同歸於盡？

雖然今次仍是用回同一個地方作戰，不過今回卻要由上而下，而且還要把敵人全滅。但是由於今回的戰鬥是緊接着上回的，而且不能撤退，所以是不能扎營，所以若果玩者要SAVE的話，就非用戰鬥SAVE不可。另一方面，由於不能扎營的關係，所以在上一回戰死了的同伴是沒有機會能救出的，如是者，玩者在上一次的戰鬥中應盡量減輕傷亡數字。

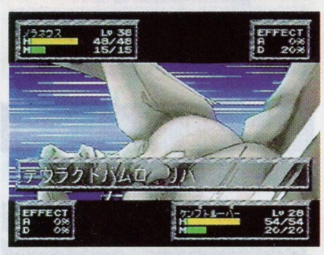
可能廠商有見及此，所以在是次戰鬥中所出現的敵人是非常之少，只得五隻。除了那些魔裝騎兵及機械炮較有威脅外，其他對手可謂非常弱，大可一劍了結之。其實玩者只要在上一場戰鬥中把死傷人數減至最低，再於是次戰鬥中先將魔裝騎兵消滅，要取勝的話是一件非常容易的事來。

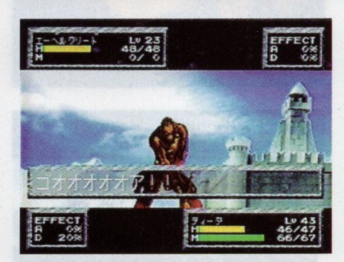




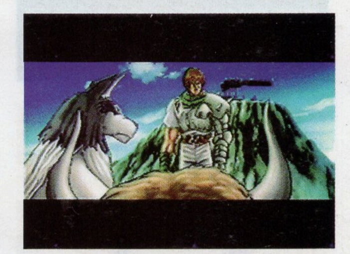












迪亞蘭之村之戰

正當他們想離開這裏時，巴度的魔獸師團又突然的擁上來，而且還把艾以及哥米爾等人重重包圍。然而就在這個危急關頭的時侯，就從遠處飛來一道雷射光，而且它還把馬西達西門破壞了，就是這樣，艾以等人才可逃過大難。而且更難弋可貴的，就是布蘭亞的傷已被治好了。而且現在可以立即歸隊，當回隊長哩。

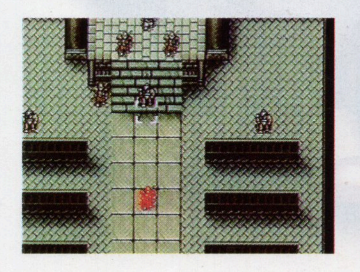
當布蘭亞回回老巢後，他們一行人便繼續前進繼而到達迪亞蘭之村。而就在此村莊的教堂中，居然發生帝國軍脅特小朋友作人質事件，而布蘭亞他們又當起了救回這班小朋友的責任。

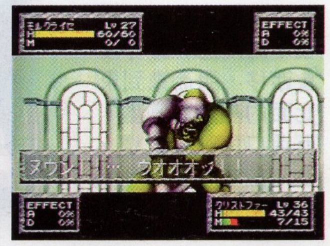
今次玩者們的作戰目的，就是要打敗那四隻魔裝騎兵トルーバ-，除此之外，敵軍還有モルクライゼ及グレンペガサス這些敵人，當然，是以魔裝騎兵實力最強啦。另一方面，由於這間教堂又不是太大，所以那些魔裝騎兵很快就會來到我軍陣地，所以在戰鬥開始後，玩者應只移動防禦力高的隊員上前，以擋魔裝騎兵之攻勢。而且由於是次的目標是魔裝騎兵，所以最好是以速戰速決的戰術去處理，不然留他們於這裏會對我軍造成很大的威脅。

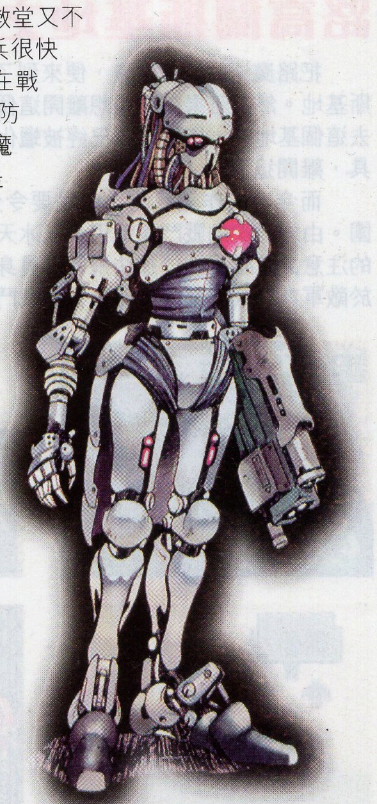
另一方面，這班小朋友的班主任原來是位機械人來，名為斯姆(シム)，若果閣下的隊伍是屬於「秩序」的話，她便會入隊。很可惜，筆者的隊伍是屬於「混亂」的，所以我只好在光顧了武器屋後，便離開了村莊，向着AREA 9進發。













AREA 9 羅亞連橫

路高蘭斯島之戰

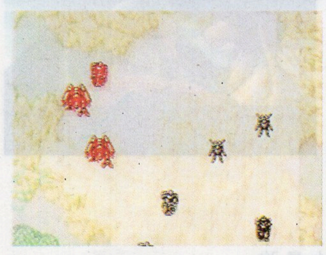
離開了迪亞蘭之村後，布蘭亞一行人便乘着船，向着帝國軍的路高蘭斯島出發。而就在他們坐船到路高蘭斯島期間，哥米爾就為大家介紹了一位新的成員，而他就是傑斯神殿中的加斯度君！現在他終於也肯加入解放軍了。不過，他肯加入解放軍但筆者也不大願意用他，因為他雖然有很高的MP量，但行得實在太慢啦，根本很難去到敵軍處作出攻擊。

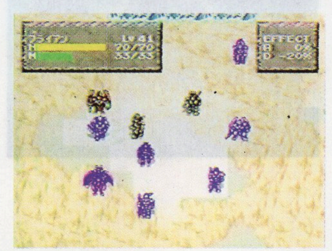
不久，布蘭亞便來到了路高蘭斯島，跟島上的帝國軍決戰。然而從艾以口中得知，這個島在以前是把囚犯放逐的地方來。而且這裏是冰天雪地，甚為難行，故會對陸上之各隊員在移動力上有很大的影響。說到戰事方面，今回的作戰目的，就是要將那兩隻魔法師(アルテアメイジ)消滅，努力吧！

可能裏是冰天雪地吧，所以除了那兩隻魔法師外，所有敵人都是機械來的。另一方面，若果陸上的隊員行過那些白色的雪地時，是會令移動格數減低的。所以在是次戰鬥中，那些飛行型隊員則可大派用場。而且敵人的隊伍可飛的就只有那些小型戰鬥機，攻擊力低，不足為患。至於戰術方面，可以先將敵人的大部份機械部隊消滅，但要留一個活口，跟着再派迪他或積達這些魔法防禦力高的隊員把那魔法師消滅。





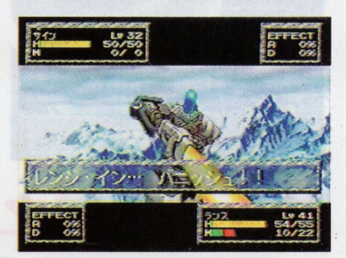












路高蘭斯基地之戰

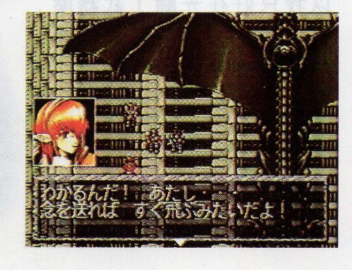
把路魔法師們打敗後，便來到了第二個路點，這就是路高蘭斯基地。然而若果布蘭亞想離開這個路高蘭斯島的話，就不得不去這個基地中，取走那隻已經被蠟化的龍，再利用他做其交通工具，離開這裏。

而今次的作戰目的，就是要令全員丁到達右上方的基地範圍。由於今次的戰鬥場地仍是以冰天雪地為主，所以今次各玩者的注意力應繼續放於那些飛行隊員身上。至於說到戰術方面，由於敵軍亦有飛行部隊，而且會於戰鬥一開始就努力的沖過來，然而牠們的物理攻擊也不弱，所以玩者們可派一些又懂飛，物理防禦又高的隊員，好像是積達及米蘭尼奧斯等等。當把那些飛馬騎士消滅後，接着下來毫要而對的就是那些機械炮及生化人，然而由於它們也是只懂用物理攻擊，所以玩者可繼續沿用剛才的隊員繼東移。基本上，那些敵人每一次之攻擊只可扣米蘭尼奧斯等人1點的體力(若果你有40LEVEL的話)，故要取勝並不是難事。但玩者可要留一個活口，好讓我軍的其他隊員有機會西移，繼而來到東北面的基地範圍處，而活口的最佳人選，當然是攻擊力不大高的生化人啦。













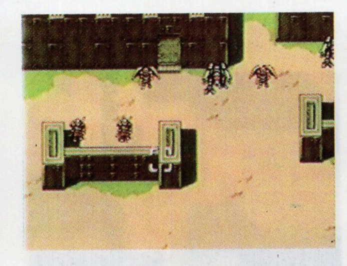
加比露夫之戰

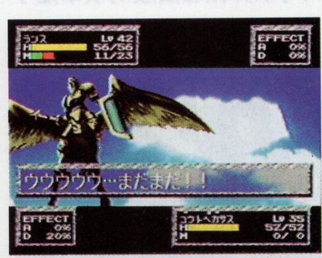
當全員也到達了基地範圍後，戰鬥也告完結。另一方面，他們亦想利用基地內的巨龍離開此島。於是乎，他們就利用哥露尼的魔法力量，令巨龍再次起飛。不久，布蘭亞他們便吨到帝國軍的另一個基地，而且布蘭亞還命令哥露尼要在島上來過緊急降落。看來，解防軍的成員又開始繼續戰鬥了。

然而今次的戰鬥目的，就是要把於要塞前的敵人全部消滅。現在就讓筆者毛先談談敵軍的低力。今回除了有生化兵，機械炮之外，還有啡色的魔裝騎兵及飛馬騎士，所以實力又有番一定的水準的。不過不知何解的，那些魔裝騎兵是處於一道牆後而，這豈不是反而會減低了他們的移動力嗎？至於玩者應用甚麼的戰術來應付敵軍這個問題，現在筆者先說一點心得出來吧。首先敵軍會先派那些飛馬騎士前來攻擊的，若果玩者走上前去應戰的話，可能就會中計，因為當玩者派兵上前攻擊飛馬騎士的時候，其格數是剛好入了魔裝騎兵的攻擊範圍，於是乎他們就會於下一TURN用必殺技來攻擊你。不過經過筆者的試驗後，發現了現在的魔裝騎兵原來比以弱了不少，很多時我軍的隊員也可擋到他們的必殺技攻擊。所以玩者攻略這裏的時侯，只要用物理防禦力較高的隊員當前鋒來殺敵便可。





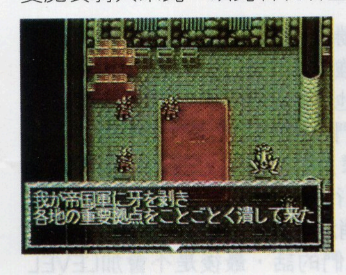




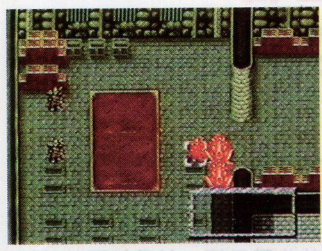
基地內的戰鬥

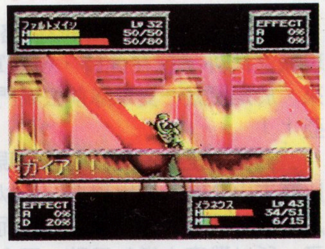
當把基地前的敵人全部消滅後，布蘭亞他們便大無司樣的行進基地內，打算佔領這處。不過當他們一踏進去基地內部時，才知道不道這不是如他想像般理想，原來還有另一隊的解放軍在這裏呀，而且看實力是頗強，絕不是剛才那些門口狗貨色。由於對手實在太強的關係，所以阿哥米爾叔只好說句：「在援軍來到之前要努力作戰呀！！」WELL，那麼，就努力戰鬥吧。

其實今次所面對的敵人是一些頗難應付的對手，而且善用戰術。好像戰事一開始，那些生化炮就會塞着通道，而後面又有數隻魔裝騎兵來此，故此若玩者上前去攻擊生化炮的話，後面的魔裝騎兵就會用必殺技來攻擊你。所以在這個時侯，又要利用一下那些物理防禦高的隊員了，玩者要盡快利用他們把生化炮及魔裝騎兵全滅，雖然其間他們可能會受到必殺技之攻擊，但不用擔心，因為他們夠硬淨嘛，中一招半招是死不去的。而當玩者跟魔裝騎兵他們作戰的時侯，那些魔法師也會前來加入戰陣，而且他們的魔法攻擊範圍奇廣，有25格，雖然攻擊力不是太強，但玩者也要小心處理。然而當2個TURN過後，由於援軍已到來，故此戰鬥亦會完結。





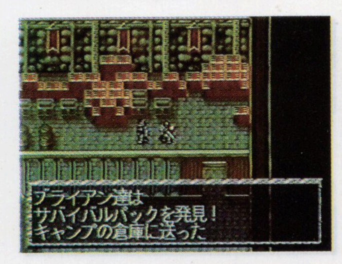




加比露夫山之戰一

戰鬥過後，基地內就變得空無一人。不過就在基地的右面，是有個倉庫，內裏是可以取走些道具的。另一方面，他們也來到了解放軍的營地處，而這也是意味着，又有另一個任務要他們去完成了，而這個任務，就是要攻打帝國軍的示現城。而居往在城中的，就是帝國軍的蘭西斯提督。而玩者可以在這裏坐大蜜蜂的向示現城出發，也可以用陸路去，儲多點LEVEL，而筆者是寫攻回略的，當然是行陸路啦。

離開營地後，布蘭亞他們便跟帝國軍遇上了，為了可攻上示現城，作戰吧！！而今次的作戰目的，就是要把敵軍全滅。不過就以今回敵軍的實力來說，可謂是中傭之水平，因為他們既有物理攻擊力強的ゴウジ，又有魔法攻擊強的シゴンツカイ ，不過他們的數目太少了，面對着這班解放軍的精英可真是弱了點，而且又沒有飛行隊員，所以玩者要在這裏取得胯利不是難事，只要多用物理系攻擊去攻擊敵人便可，而且要對正下藥，向物理防禦力弱的敵人(如シゴンツカイ)用多點物理系攻擊便可。所以說此場戰鬥難度不高，然而這也是玩者儲LEVEL的理想地方來。







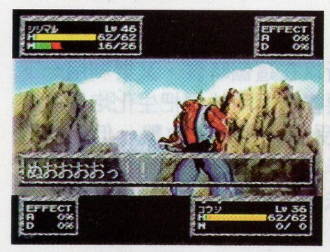


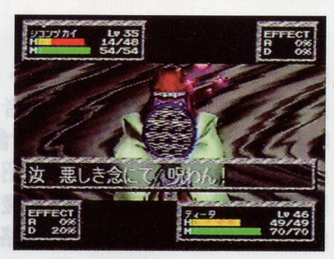
加比露夫山之戰二

當布蘭亞他們將眼前的效人全滅後，便可通過這裏，繼續向着示現城進發。而當他們來到加比露夫山之第二個山頭時，又遇上了帝國軍的埋服，於是乎一場戰鬥又告開始了。

其實今回敵軍不論在配至及實力上，都是跟上一回戰鬥中的差不多，而且在地形上又沒有特別之處。唯一有點不同的是，現在敵軍已派出了飛行隊員。雖然說是現在他們懂飛，移動力高了，可是攻擊力仍是麻麻。玩者還是要小心那些ゴウジ還好啦，因為他們的攻擊力可算是最強的，不過就於我們的隊伍來說，也只可以算做騷癢般的攻擊罷了。



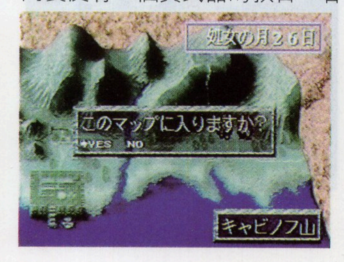


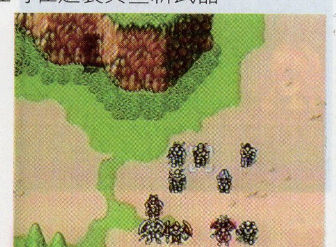
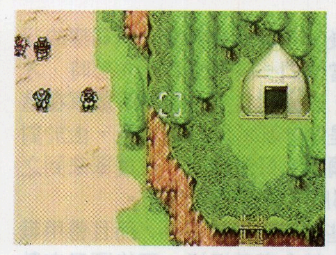
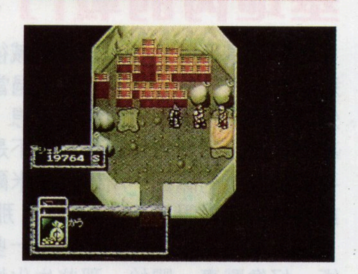
加比露夫山之戰三

繼續下來的，布蘭亞就仍是需要在加比露夫山中跟帝國軍的示現城防守部隊作戰。不過就在這一個「加比露夫山」，是有一些較特別的地方在這裏的，不過就讓筆者講完攻回略才說吧。

然而今次的敵軍配至，是會跟於「加比露夫山之戰二」中的一樣的，所以若果玩者用回上次的方法去打的話，要取勝是不難的。唯一有點不同的地方是於地圖中間是會有個小山的，若是陸上部隊的話就要兜路而行，不過筆者就認為這樣是不會增加難度的。

剛才不是說過這版會有點比較特別的地方的嗎？現在就說出來吧。君不見於地圖的右上方有一個營嗎？只要玩者完成戰鬥後，再在這個路點上「待機」，再進入去這個地圖處。跟着再入去那個，尚內裏便有一個賣武器的叔台，各位可在這裏買些新武器。



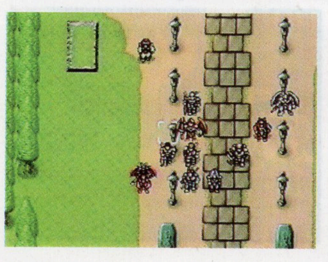
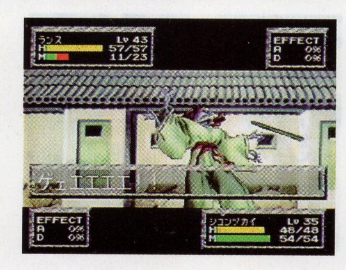
示現城之門外之戰

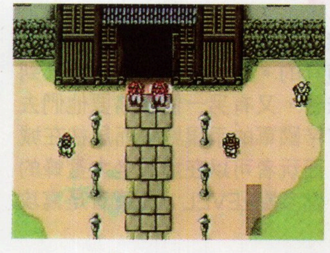
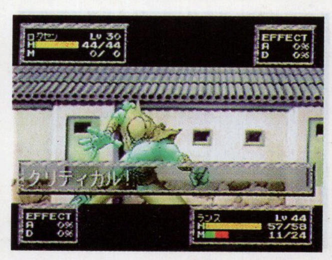
通過了加比露夫山的3個路點後，布蘭亞他們終於可來到示現城之門外。就在此時，帝國軍之提督蘭西斯也得知他們會到來，於是便派一支軍隊前去城門外作截擊。那麼，作戰吧！布蘭亞！！

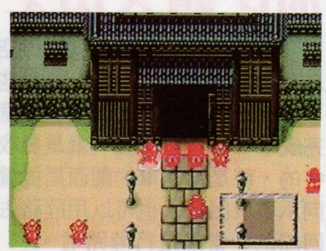
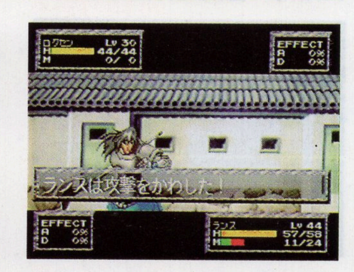
其實在是次的戰鬥中所出現的所有敵人，都是在之前的「加比露夫山之戰」中出現過，所以玩者應該不會對今次出現的敵人之攻擊特性不會感到陌生，然而不同的是，今次的敵人數量增加了，所以難度也增加了點。而今次的作戰目標，就是於門前的那兩隻gouzi。雖然說這裏的戰鬥難度是比以前的高了，但由於沒有攻擊特別強的敵人，所以要取勝也不是太困難。至於說到戰術方面，今回仍是沿用物理攻擊力強的隊員為主力。首先，敵軍會先派出飛行部隊前來攻擊，然而他們雖然有高的移動力，但防禦力頗低，故可以輕鬆的解決仍他們。然而玩者反而要小心一下那些麼3法師，因為大多數物理攻擊力強的隊員，他們的魔法防禦都是比較弱的，故玩者亦可分頭行事，讓魔法防禦力高的隊員(好像高利士多化)把這些魔法師消滅。當然，由於今回的目標是兩隻ゴウジ，所以最後才殺死他們的話，最後是不會加LEVEL的，各位玩者請小心這點。





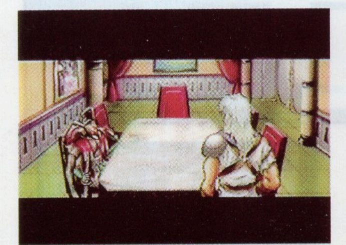



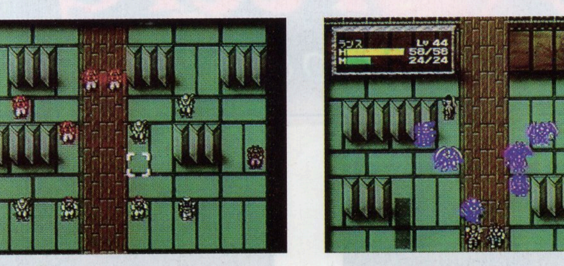
示現城內之戰

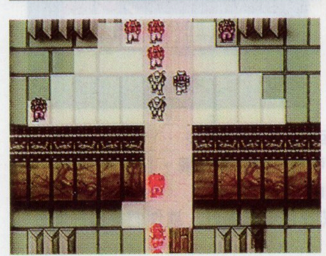
當布蘭亞他們把兩隻ゴウジ都殺死了後，而進入了示現城內，而另一方面，提督蘭西斯就跟達斯一起商討關於聖劍的事。不久，布蘭亞他們來到了示現城的大廳部份，當然，於這裏也會有帝國軍等着他們。

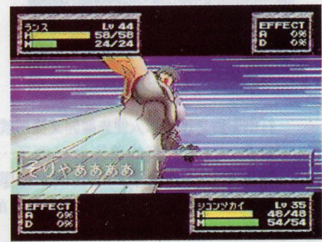
然而是次的戰鬥目的，就是要把眼前的敵人通通消滅。而今次戰鬥中比較特別的地方，可說是這個戰鬥的地方。其實這是一個很富東方色彩的場景來，而且上面還有一些屏風及紙門，不過就是因為這些東西令遊戲難度增加。這是由於那些屏風做成了一個又一個樽頸狀態，令到各陸上隊員移動時有很大的阻礙，因他們就只可以用版圖中間的位置來繼續前進。另一方面，這裏也有ジヤオウ這種新的敵人出現，雖然其外跟ゴウジ差不多，但不論攻擊力及防禦力也增加了不少，那麼非用必殺技了結他不可了。而說到戰術方面，玩者也可以多多利用那些紙門。首先各隊員躲在紙門後而兩旁，再待敵軍走近。由於今回戰鬥中的敵人大部份都只有1格攻擊範圍，所以玩者可用步數差技術來攻擊之。另一方面，那些魔法師也要盡早消滅，因為他們攻擊範圍奇廣，若不盡早把他們消滅會對我軍做成一定的影響。

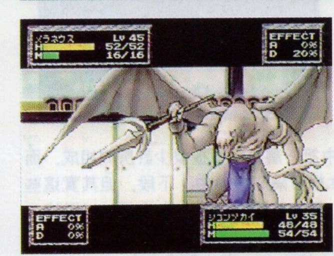


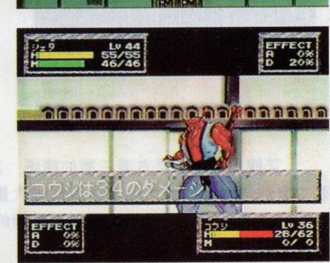


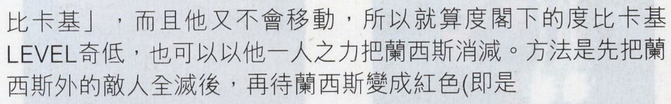










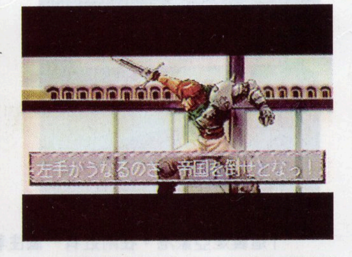


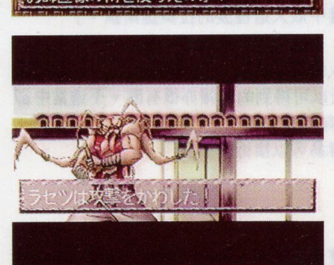
決戰蘭西斯

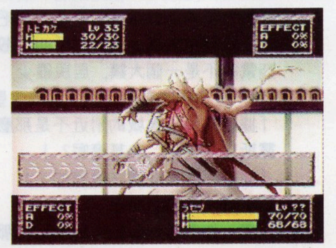
當布蘭亞把這裏的敵人全滅後，突然之間不知從哪裏那位半人半昆蟲的度比卡基！！(喂我冇叫你出戰喎)而且還要求出戰。而筆者就在無可選擇的情況下，就讓他出戰。當他們來到了示現城的心中地帶，見到蘭西斯時才知道，原來蘭西斯及度比卡基是師兄弟來的！！現在他們各為其主，以至現在互相殘殺，實在可悲。然而由於蘭西斯有很強的忍術，只有度比卡基才能看穿，故亦只有他才能傷到蘭西斯。那麼，怎辦好呢？

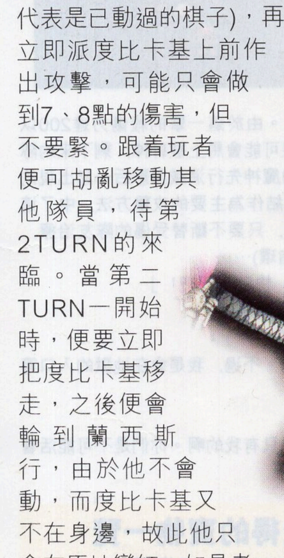
由於今次戰鬥的主角是度比卡基，所以他是絕對不能死掉的，那麼對付蘭西斯的戰術是很簡單的。由於蘭西斯這位叔台有個特點，就是「只會受度比卡基的攻擊，另一方面亦只會攻擊度比卡基」，而且他又不會移動，所以就算度閣下的度比卡基LEVEL奇低，也可以以他一人之力把蘭西斯消滅。方法是先把蘭西斯外的敵人全滅後，再待蘭西斯變成紅色(即是代表是已動過的棋子)，再立即派度比卡基上前作出攻擊，可能只會做到7、8點的傷害，但不要緊。跟着玩者便可胡亂移動其他隊員，待第2TURN的來臨。當第二TURN一開始時，便要立即把度比卡基移走，之後便會輪到蘭西斯行，由於他不會動，而度比卡基又不在身邊，故此他只會在原地變紅。如是者在下一個TUR中，待他先變紅，再重複第一個STEP，日子有功後，就可以把他消滅。



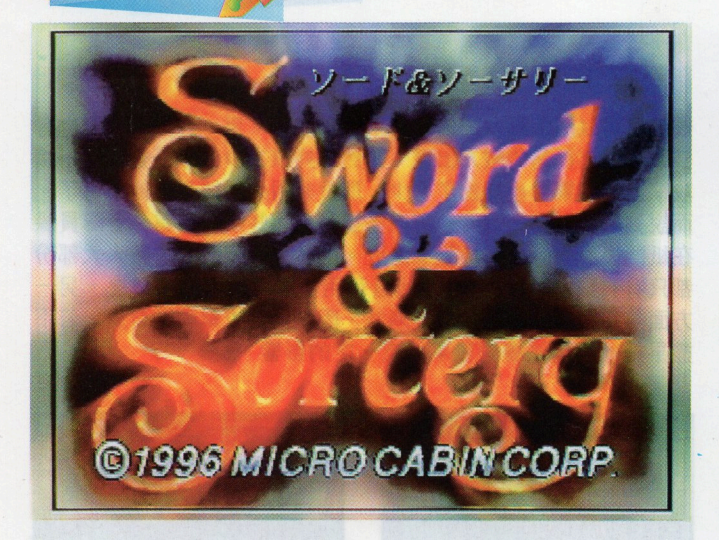








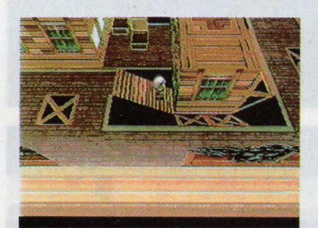




SWORD & SORCERY

TEXT:J.J



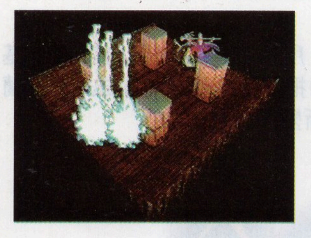




艾捷那號主要是有着三層的構造，其中第一層是由甲板及少許房間組成，而第二層則是船倉，雖然船倉內看似被大量木板分隔成上、中、下段，但其實這些木板絕大部分都是可以用武器加以破壞的，若你將途中的所有木板都加以毀掉，船倉內會剩下一個相當大的空間的。

至於在第三層的船倉內，眾人則會遇上據守在這裏的影后……

影后：「你們還未死的嗎！我還以為你們已經和大樹尼哈米一起被吃掉的了。唉，算吧，反正你們現在亦要死的了！」





戰鬥一開始，影后便會先以雷擊轟向隊伍。由於這一擊的殺傷力達200以上，若你平常沒有利用道具提高露斯安的HP，很可能會馬上被幹掉，剩下來的隊員應先以水之魔神回復隊友的HP，再以攻擊型的魔神先行消滅與影后一起出現的人魚及水妖。當影后只剩下她一人時，會改以冰結作為主要的攻擊方法，中了這攻擊的人會暫時不能行動，不過因為殺傷力有限，只要不斷替受傷的隊友治療，不一會便可將她擊倒(擊倒她之後可以取得幸運指環)……

卡尼約：「這就是襲擊我們的鎮的報應了！快點受死吧！」

影后：「……可不會這麼容易的啊！啊呵呵呵呵！」

卡尼約：「哼！妳這身體還可以幹得出甚麼了！」

影后：「的而且確，我現在是只有等死的了。不過，我是會在地獄的入口等你們的。」

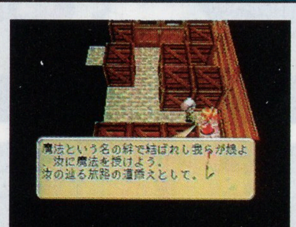
歐闍特：「這是甚麼意思？」

影后：「呵呵呵呵。死影大人的身邊可不是只有我的啊。你們是不可能活着見到死影大人的啊。真是有趣了…………」

艾捷那號迷宮內寶箱中可取得的寶物一覽

夢幻靴	HP完全回復藥
全身盾	MP回復藥+200
雷之杖	體力之藥
2000G	火之魔神





打倒影后之後，眾人便先離開艾捷那號，回到鎮上找自治會長……

會長：「你們真的將影后打倒了……唉呀，嚇了我一驚。」

露斯安：「你會依約送我們到亞蒙港的嗎？」

會長：「當然了。我已經將取回的艾捷那號預備好，請你們準備好便去坐吧。」

在離開這鎮之前，眾人去了看一下有沒有甚麼新的情報……

「若是可以令拉奧達斯的甲殼人成為同伴的話，一定會有很大幫助的。」

「能夠自由地開船，都是全靠你們的。我現在的心情就仿如縱橫於大海上般自由。真的很多謝你們。」

除此之外，在鎮內那間滿了是木箱的房子內，露斯安亦可以得到廣域治療(ヒールワイド)，結霜(フロストブロウ)，冰結(フリーズ)這三種新魔法。

做好了準備後，跟着便可以再次來到艾捷那號停泊的地方。這時船上所站着的已經變成了是一班水手……

水手：「你們是拯救了我們這個鎮的英雄。無論如何我們都會將你們送到亞蒙港的。好了，上來吧！上來吧！」

眾人乘着艾捷那號前進，途中在海上看見了一塊光之壁……

露斯安：「哇，厲害呀！」

米加拉：「呃，很美哩！」

歐闍特：「為何在這種地方會有一塊光之壁的……？」

眾人平安抵達了亞蒙港……





「這裏是亞蒙港。在附近有一個住着甲殼人這種族的拉奧達斯鎮。」

「想去費迪沙魯城嗎？還是不要吧，去就等於是送死的。」

「在拉奧達斯鎮，住着一種叫甲殼人的奇怪種族。」

亞蒙鎮不是一個大鎮，居民很少，所以可得到的情報亦很有限。不過當中卻可以得到一些和剛才乘船時遇上的光之壁有關的情報……

「據說費迪沙魯城的附近不是那麼容易可以接近的。」

露斯安：「呃，為甚麼呢？」

「據說那裏是有魔法障壁的。」

露斯安：「魔法障壁……？」

「嗯。你們是乘船到這裏的吧？那麼是否在海上看見一塊光之壁呢？」



米加拉：「的確是看到啊！」
露斯安：「對了，那就是魔法障壁了哩！」
「唔，就是這樣的一回事。魔法障壁似乎是不可能越過的。不過我亦不是知得太詳細的。」

亞蒙鎮內寶箱中可取得的寶物一覽

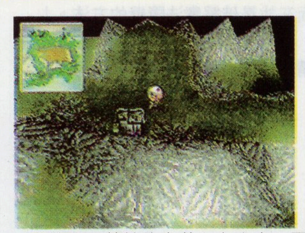
500G	冰之魔神

亞蒙鎮武器店商品一覽

商品	價格
馬來小刀	800G
古羅馬士兵刀	500G
毒針	2000G
破風劍	1000G
標槍	500G
三叉戟	1000G
雙刃斧	800G
雷鳴之斧	2000G
長刀	580G
長刃槍	1200G
長弓	300G
弩	1000G

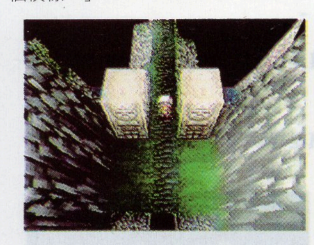
亞蒙鎮道具店商品一覽

商品	價格
HP回復藥+100	30G
HP回復藥+400	300G
MP回復藥+50	300G
MP回復藥+200	1000G
皮靴	100G
護腳	200G
皮盔	180G
頭盔	800G
鏈子甲	600G
鐵環甲	1200G
小盾	400G
圓盾	800G





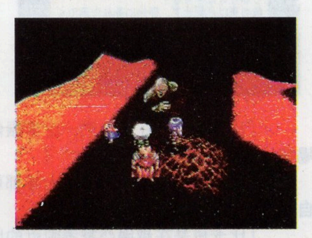
離開亞蒙鎮後向着左方直走，不一會便會來到建於山邊的拉奧達斯……
「這裏是拉奧達斯，是甲殼人種族所居住的都市。」
「削岩是一種可以用來削去我們堅硬甲殼的特別石塊。若不將甲殼削去的話，便會愈來愈重直至動也動不了。」
「由於礦山被奪，我們正為沒有辦法取得削岩而煩惱。」
「鎮上第一的戰士比奧美達(ビオメルター)，擁有一副特別強而且堅硬的甲殼。不過，他似乎因為這裏而動不了。他就住在這個鎮的南端。」
「再這樣下去的話，我們會被自己身體的重量而壓死的啊！」
「雖然我們還算精神，但身體較弱的人們似乎就很麻煩了。」
在鎮的下方，眾人找到了村民所提到的戰士比奧美達……
比奧美達：「有甚麼事嗎。」
露斯安：「我叫露斯安。叔叔你呢？」
比奧美達：「我是甲殼族的戰士比奧美達。」
露斯安：「你動不了嗎？」
比奧美達：「沒錯。唉，若是有削岩的話……」
歐閣特：「為何會發生這種事的？」
比奧美達：「因為我們甲殼一族拒絕了對死影服從。雖然我到現在仍相信若是戰鬥的話是不會輸的，但那班傢伙向生產削岩的卡美拉魯芙(カミナルフュー)礦山進攻，並將它攻陷了。我們沒有了削岩的補給，動作逐漸變得遲頓，弄到現在這個模樣。」





露斯安：「那麼，有了那種叫削岩的東西便可以了嗎？」
比奧美達：「説起來很容易，但做得到嗎？」
露斯安：「嗯。不要緊、不要緊☆」
米加拉：「我們也會跟着一起去的哩。」
歐閣特：「只要齊心合力，任何敵人也可以被打倒。」
卡尼約：「嘿，反正也是要向死影挑戰的。若是連這種敵人也敵不過的話，大概再過100年也是不可能傷到死影分毫的啊。」
比奧美達：「甚麼，要向死影……我明白了，我相信你們吧。去將削岩礦山搶回來吧。我答應若是我的身體可以回復自由的話，一定會助你們一臂之力的。」
露斯安：「真的？」
比奧美達：「嗯。甲殼族是不會食言的。」
卡尼約：「這實在是不得了哩。沒想過會可以和甲殼族並肩作戰的啊！」
歐閣特：「但在這之前，必須先成功將卡美拉魯芙礦山奪取才可。」
卡尼約：「這個我也明白。」
露斯安：「好，做好準備出發吧！」
沿比奧美達的房間離開，會遇上一位站在入口前面的居民……
「兩個入口的其中一方被稱為羊之穴。通過了羊之穴後，應該會到達卡美拉魯芙礦山附近的。順帶一提，卡美拉魯芙礦山是在羊之穴南面的。」
羊之穴裏面並沒有任何敵人，離開這洞穴後再沿着山路向右下方走，便可以進入卡美拉魯芙礦山……





這礦山有着多層構造，而且愈往下走便愈熱，四周滿佈溶岩，若是你在這上面走過的話，自然便少不免會受傷，但這裏的寶箱卻有不少都是要你先經過這些溶岩之上才可以取得的。至於在迷宮的最低層，則可找到攻佔了這洞穴的敵人首領……
歐閣特：「就是因為那傢伙妨礙着，所以沒辦法採掘出削岩了。」
米加拉：「不可原諒！」
卡尼約：「磨拳擦掌哩！」
露斯安：「好，打倒那傢伙，拯救甲殼族的人啊！」
這首領是個由岩石構成的傢伙，不過在攻略上就沒有甚麼特別，用正常的方法已足以幹掉它。
露斯安：「這樣，甲殼族的人們亦可以安心了。」
眾人取得削岩後，回到了比奧美達的房間。





露斯安：「削岩啊。」
比奧美達：「真的成功了嗎……不好意思，可否幫我削去甲殼呢？」
露斯安：「好啊。」
比奧美達：「嘿……舒服、舒服。整個身體也輕了。我會依約加入成為各位的同伴的。你們不會介意的嗎？」
比奧美達：「唔，好啊。」
歐閣特：「話説回來，你知道怎樣才可以去費迪沙魯城嗎？」
比奧美達：「要去費迪沙魯成的話，首先必須找出通過魔法障壁的方法才可。」
露斯安：「魔法障壁？咩嘢嚟？」
歐閣特：「不是在亞蒙港聽過了的嗎？」
露斯安：「……呃？」
露斯安拼命地在回想。
露斯安：「……呃……」
露斯安相當拼命地在回想。
露斯安：「甚麼來的？」
露斯安已經完全忘記了。
歐閣特：「……唉。」
米加拉：「……唔。」
卡尼約：「……哎呀。」
比奧美達：「總之，就是如字面一樣是個由強力的魔法所作成的結界。用普通的方法是不可能進入裏面的。」
露斯安：「呃，那麼應該怎辦才好呢？」

卡尼約：「對了，怎樣才好啊。」

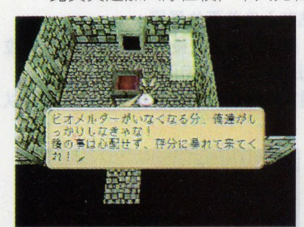
比奧美達：「對了！比卡班（ビルカバンバ）的話，或許會有知道甚麼的人也説不定的。」

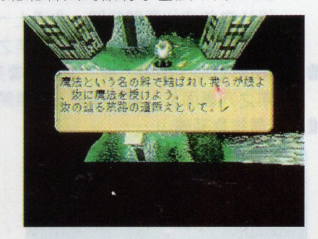
露斯安：「比卡班？」

比奧美達：「唔，那裏保存了不少由古代遺跡發掘出來的貴重文獻與遺跡。那個鎮本身也是在巨大的遺跡之中，在那個被稱為是個學術都市中，集合了各種分野的研究者們。」

露斯安：「是嗎。那麼，我們去那個比卡班吧！」

比奧美達加入隊伍後，眾人先在鎮內聽聽各人的話有了甚麼不同……





「比奧美達不在，我們一定要振作才可了！不要擔心以後的事，盡情地幹一場吧！甲殼人的榮耀與你同在！」

「全靠你們取得了削岩，大家都可將甲殼削去了！對於甲殼族來説，擔心比自己弱的人是當然的事情。」

「比卡班是在越過亞蒙港附近的比華克之橋（ビワハゴロモ）不遠之處。」

若在這時來到鎮內那個隱藏的屋頂上，露斯安則可從某村民的手上得到魔法連彈（マジックバルカン）、手榴彈（グレネード）。另一方面，由於比奧美達加入後，隊伍的基本人數已達到5人，但可參戰的卻只能有4人，所以各位若想派比奧美達出戰的話，便需要在設定中將其中一人調往待機的位置。

亞蒙鎮內寶箱中可取得的寶物一覽

刃之魔神

拉奧達斯武器店商品一覽

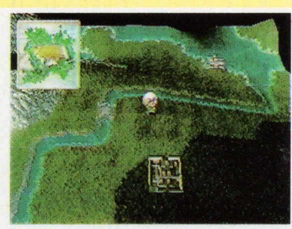
商品	價格	商品	價格
三叉戟	1000G	雷鳴之斧	2000G
長槍	1600G	手斧	4500G

拉奧達斯道具店商品一覽

商品	價格	商品	價格
HP回復藥+100	30G	鐵盔	1800G
HP回復藥+400	300G	全身盾	2000G
MP回復藥+50	300G	金屬盾	4000G
MP回復藥+200	1000G	皮靴	100G
頭盔	800G	護腳	200G

卡美拉魯礦山寶箱內可取得的寶物一覽

MP回復藥+200	
HP完全回復藥	2500G
闊刃劍	MP完全回復藥
夢幻甲	敏捷之藥
治療指環	金之魔神





亞蒙港左下方的橋便是那比華克之橋，而比卡班就在橋的右下方。

就在離入口附近不遠的一名小孩，正向露斯安她們推銷武器。

「喂，在那邊的姊姊！我手上有些很好的武器哩。請妳來買吧。回到家裏我還有12名小孩餓着等我的……」

露斯安：「像你這種小孩，為何會有12名孩子的？」

「嘻嘻，被看穿了嗎。」

歐闊特：「最近的小孩真是的……」

露斯安：「歐闊特，你像個老頭子～般。」

歐闊特：「……」

打發了這名小孩後，便開始正式的去收集情報了……

「這裏是比卡班。自古以來，這都市便是學術研究的中心地了。」

「比卡班的居民，差不多都是學者和魔法使。當然，亦有很多自稱為學者的騙子啊。」

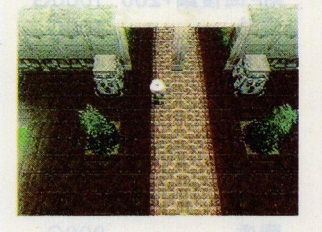
「想要繼續往前走的話，就必須想辦法處理魔法障壁。處理了魔法障壁的話，便可以前往費迪沙魯城了，但我就沒有想過去試如此可怕的事情哩。」

「呃？魔法障壁？和我的專長有點不同哩……要去魔總研看看嗎？」

「魔總研？啊，是指魔法構造遺跡物總合研究所嗎。它在鎮的西北方，總之即是這條路左邊的盡頭。」

照着鎮上居民的話去做，眾人來到了位於左上方的魔總研中……

所長：「我就是魔法構造遺跡物總合研究所所長。有甚麼貴幹呢？」





露斯安：「呃……是甚麼呢？」

歐闊特：「我們是為了去費迪沙魯城而在找尋破解魔法障壁的方法。」

露斯安：「嗯，是這個啊。」

所長：「甚麼，要破解魔法障壁嗎？請等一等。待我去調查一下了。」

露斯安：「如果知道就好了。」

米加拉：「的確是哩。」

歐闊特：「説得倒悠閑……」

所長：「有啊。」

卡尼約：「甚麼，真的嗎？」

歐闊特：「那麼，應該怎樣做才好？」

所長：「喂，冷靜點啊。呃，甚麼……唔……原來如此、明白了。要去費迪沙魯城便必須破解魔法障壁才可。因此是必須要去異次元世界取得用來打破魔法障壁的2件魔法道具了。」

比奧美達：「2件魔法道具……那麼，這兩件是？而它們的所在地又是？」

所長：「這2件是星之鏡、月之瞳。妖精女王會知道星之鏡的下落，而妖精王則知道月之瞳的下落。這兩個是妖精之國，總之就是和我們所不同的世界了。」

露斯安：「呃，不同的世界？」

所長：「在某些選擇中，若是選擇了不應該去選的一方時……」

露斯安：「呃？？？」

所長：「總之就是和我們所在的不同的世界了。」

米加拉：「就像我的故鄉地下都市般的東西嗎？」

卡尼約：「你就是問我也不懂得答你的啊。」

米加拉：「啤。」

比奧美達：「那麼，若是要去這另一世界的話，又應該怎樣做才好呢？」

所長：「這個嗎……在這個都市的東面，有一個古代遺跡。根據文獻記載，在那裏是有通往異世界的入口的了。」

歐闊特：「那麼，去了那地方的話……？」

所長：「對了。可以去異世界的了。」

露斯安：「好嘢！」

所長：「不過了……」

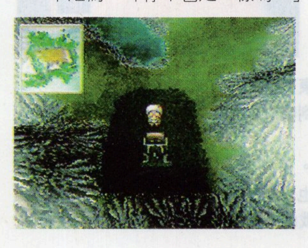
露斯安：「不過甚麼了？」

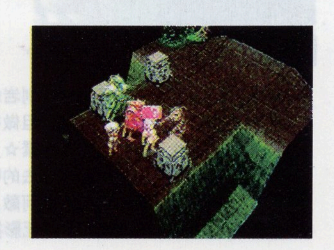
所長：「請妳不要扮我。不過因為那裏是古代遺跡，所以一定會有怪物在一起的。」

卡尼約：「嘻，不這樣就沒趣了。」

比奧美達：「真是的，蜥蜴人這種族真是喜歡戰鬥的。」

卡尼約：「你不也是一樣嗎。」





比奧美達：「説得好。被你先勝一回了。」

露斯安：「好，那麼出發吧。」

所長：「取得了『星之鏡』和『月之瞳』後，便回到我這裏吧。以我的力量和魔法障壁的力量便可以瞬間轉移到魔法障壁的內側！」

離開比卡班後向着下方直走，便會來到位於樹林中的歐卡漢遺跡（エルカホン），這裏的敵人其中有一種是木乃伊（マミー），被它們擊中的隊員有時會陷入混亂狀態。

這遺跡最初可行動的範圍相當有限，不過當眾人推動了建築物內的巨石後，遺跡可行動的範圍便會大增，當繼續深入到遺跡之內，會遇上另一塊大石，推動這石塊後則可令遺跡內的水退掉，令你可到達更多地方。

在遺跡的深處，眾人遇上了遺跡的守護獸……

米加拉：「露斯安，那通道……！」

露斯安：「嗯。在那裏面有着通往異世界的入口呀！」





卡尼約：「既然知道的話，就只有先將這妨礙的傢伙打倒繼續前進了。」

歐闍特：「會那麼順利嗎？」

卡尼約：「試試便知道了。」

比奧美達：「那麼，要和牠比一比嗎。」

這守護獸除了體型相當巨大之外，更會使用噴火這種可攻擊前排隊員的特殊攻擊，不過在實力方面就只屬一般。

卡尼約：「唏，得把口的傢伙。」

米加拉：「在那通道的裏面有着通往異世界的入口哩！」

露斯安：「好！大家去吧！」

眾人來到了一個相當獨特的房間中……

露斯安：「這就是通往異世界的入口嗎。各位，準備好了嗎？」

米加拉：「隨時都可以。」

歐闍特：「去吧！往異世界去！」

卡尼約：「若是有很多強勁的傢伙就好了。」

比奧美達：「我和你所想的完全相同哩。」

露斯安：「好了，去吧！」

比卡班鎮道具店商品一覽

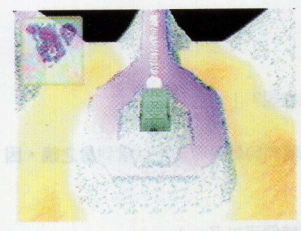
商品	價格	商品	價格
HP回復藥+100	30G	全身盾	2000G
HP回復藥+400	300G	金屬盾	4000G
MP回復藥+50	300G	鐵環甲	1200G
MP回復藥+200	1000G	全身甲	3000G
頭盔	800G	皮靴	100G
鐵盔	1800G	護腳	200G

比卡班鎮武器店商品一覽

商品	價格	商品	價格
破風劍	1000G	戰斧	4500G
闊刃劍	3000G	長刃槍	1200G
三叉戟	1000G	倒勾長刀	3000G
長槍	1600G	弩	1000G
雷鳴之斧	2000G	冰之弓	3000G

歐卡漢遺跡寶箱內可取得的寶物一覽

HP完全回復藥	
MP回復藥+200	僧侶袍（プリーストローブ）
遺跡之鍵（遺跡のカギ）	3000G
夢幻靴	腕力之藥
力量手套（パワーグローブ）	MP完全回復藥





經過轉送後，眾人來到了妖精之國，這裏的地面有着一些類似路的東西，總之，在這上面移動時是不會遇上敵人的，不過在由一段路走到另一段路時，仍是有很大機會需要戰鬥。由於在這妖精之國出現的嘍囉實力很強，在未走到第一座城堡購入新裝備強化之前，最好還是盡量減少戰鬥的次數。

嘍囉之中，鬼魂（ゴースト）會使用憑依這種特殊攻擊，附在某些隊員之上，若是有。吸收壺（ドレインボトル）除了會不斷吸收我方隊員的MP及HP外，更會在受到一定損傷後開始膨脹，若你趕不及幹掉它的話，便會受到它的自爆攻擊。

沿着路面一直向左上方前進，走到盡頭時走進左方的森林，便會找到妖精世界的第一個城「歐拉索城」（エルコラゾン）。





「這裏是一個和你們人類的世界有着不同次元因果率的世界。一個在進化過程某選擇中選了人類世界所沒有選的選項而成的世界。明白了沒有？」

「這裏是歐拉索。向西走的話有一個叫做伊迪華拉（インディワタナ）的洞穴。」

「星之鏡？那是國寶哩。去問問妖精女王吧，若是好運的話説不定她會拿給你看看的。」

「在這歐拉索城中，是由妖精女王掌管一切。我們的妖精族女性，均是由女王所率領着的。」

在這城堡的大殿中，眾人遇上了妖精世界的女王……





女王：「你們並不是這個世界的人哩。」

露斯安：「厲害啊，妳為何會知道的？喂、喂，點解呀？」

女王：「可以説是氣味不同吧。」

露斯安：「……」

露斯安在聞自己的氣味。

露斯安：「我不覺得有甚麼氣味啊。」

女王：「呵、呵呵、呵呵呵。真、真是個有趣的女孩子。」

妖精女王笑到停不了口。

露斯安：「哈☆」

女王：「那麼，你們是為了甚麼事情而到訪這世界的呢？」

露斯安：「呃……是甚麼呢？」

米加拉：「露、露斯安妳真是的。」

歐闍特：「我們是需要這世界的星之鏡及月之瞳。」

女王：「這是為了甚麼理由的呢？」

歐闍特：「在我們的世界中，有一個叫死影的壞人開始活動。死影他張開了一種叫魔法障壁的結界，令人無法接近。不過，由於只要有星之鏡、月之瞳的話便可以將魔法障壁除去，所以我們才會來到這個世界。」

女王：「原來如此，我已經明白這件事了。不過，星之鏡、月之瞳在這世界也是很貴重的魔法道具，沒理由那麼輕易交給你們的。你們説不定也是那個叫做死影的傢伙的手下吧？」

歐闍特：「這樣嗎……那麼，妳是不能將星之鏡借給我們嗎？」

女王：「那麼，怎辦好呢……」

歐闍特：「……不可以嗎？」

露斯安：「姊姊。」

女王：「呃……妳、妳叫我姊姊嗎？」

露斯安：「對。美人的姊姊。」

露斯安輕嘆了一聲。

女王：「哎呀，真是誠實的女孩哩。怎樣呢？」

妖精的女王是最怕被人讚的！

露斯安：「姊姊妳是信不過我們。不過我們仍是很希望可以借到星之鏡。因此……」

女王：「因此？」

露斯安：「我想姊姊只給給我們一個試練便可以了。」

女王：「試練？」

露斯安：「對。妳可以試一下我們是否可以信得過的。假如我們可以解決那個試練的話，到時再一次考慮吧。」

女王：「原來如此，這是個很好的想法哩。那麼，我就給這班人一個試練吧。在這城堡西面的伊迪華拉，有一班想挑戰我這位女王權威的蠢人。若是可以將他們一網打盡的話，到時我便將星之鏡借給這班人吧。」

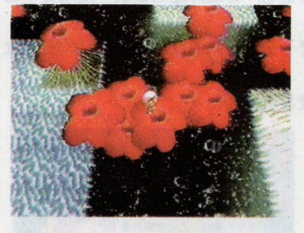
卡尼約：「這種事情我們是很擅長的。」

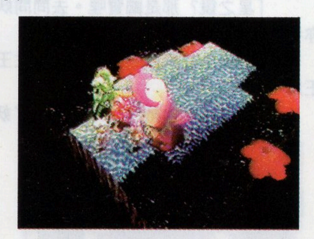
女王：「那麼，拜托你們了。」





離開歐拉索城後，向着西面的路直走（切記不要在分叉路向下走！），便會來到伊迪華拉洞穴中，這裏分為了左右兩個入口，雖然左方的通道要經過不少會減低HP的溶岩地帶，但就能取得惡魔之鎌及夢幻盾這兩件道具，而且亦不會在途中遇上敵人，不妨先往這邊走走。至於走右邊的路時，則需要留意那些紅色的花有時候會成為了你所走的路。在這洞穴的盡頭，眾人找到了妖精女王所說的傢伙……





卡尼約：「這就是妖精女王所說的傢伙嗎。快點和他交手吧。」

露斯安：「大家一起上吧！」

這首領的樣子實在是相當有趣，而被他所舔過的人，則會陷入混亂的狀態中。

卡尼約：「吓～吓～。嘻、嘻嘻，沒有甚麼了不起吧。」

歐闍特：「話是這樣說，但你不是在喘着氣的嗎。」

卡尼約：「這不過是在深呼吸吧。」

歐闍特：「是這樣嗎？」

卡尼約：「喂！」

卡尼約在逞強。

露斯安：「那麼，我們回去歐拉索城了！」

眾人就這樣回到了歐拉索城找妖精女王。





女王：「你們真的將他打倒了嗎？」

卡尼約：「唉，普普通通啦。」

女王：「原來如此，看來你們的確是在實力及勇氣兩方面都足以委托星之鏡的。我明白了，我就將星之鏡借給你們吧。」

卡尼約：「嘻嘻，多謝了。」

女王：「妖精王會知道月之瞳的下落。」

歐闍特：「妖精王……嗎？」

女王：「對。我們的世界為了對這兩件魔法道具嚴加管理，所以我和妖精王要分開生活。我和他自從就任這個地位之後，已經有數個世紀沒有見過面了……」

露斯安：「那麼，假如你們可以將這兩件道具借出來的話，由於已經不需要守護了，可以慢慢見面哩！」

女王：「這、這也是哩。唉，怎算呢，我看起來是否很不整齊呢？」

露斯安：「妳很美啊！」

米加拉：「唔，我也覺得是這樣。」

女王：「……哎呀，多謝你們讚我。」

卡尼約：「嘻嘻，好。我們是否為這位美人公主製造了一個可以令她放心去見她最喜歡的妖精王的狀況呢。」

比奧美達：「的確是哩。讓我們從妖精王那裏取得月之瞳，放下他肩上的重擔吧。」

女王：「要去妖精王的居城歐杜拉城（エルドラド）的話，便必須從這歐杜拉城沿街道繞着大陸走才可。由於只要在街道之上便會安全，所以請小心不要走出街道。」

露斯安：「好，出發了！」

歐拉索城道具店商品一覽

商品	價格
HP回復藥+400	300G
HP完全回復藥	1000G
MP回復藥+200	1000G
MP完全回復藥	3000G
鐵盔	1800G
理力之盔	3600G
夢幻甲	5000G
理力之鎧	8000G
夢幻盾	4000G
理力之盾	6000G
皮靴	100G
護腳	200G

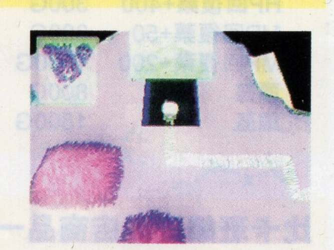
歐拉索城武器店商品一覽

商品	價格
毒針	2000G
暗殺者短刀	4000G
破風劍	1000G
闊刃劍	3000G
長刃槍	1200G
倒勾長刀	3000G
三叉戟	1000G
長槍	1600G
雷鳴之斧	2000G
戰斧	4500G
冰之弓	3000G
炎之弓	5000G

伊迪華拉洞穴寶箱內可取得的寶物一覽

惡魔之鎌（デーモンサイズ）	MP回復藥+200
夢幻盾	戰槌
HP完全回復藥	精神之藥
3500G	MP完全回復藥





眾人從妖精女王手上取得了星之鏡後，從通往伊迪華拉洞穴時路上的分叉位向下前進，繞過大陸下方來到了妖精王的居城歐杜拉。

「嘻，雖說是人類，但也有着各式各樣的種族哩。」

「若是有甚麼事情想知的話，最好就去見一見妖精王了。」

在歐杜拉城的盡頭，是妖精王所在的大殿……

妖精王：「甚麼傢伙呀。」

露斯安：「我叫露斯安。是來找尋月之瞳的。」

妖精王：「甚麼，月之瞳！」

露斯安：「嗯。在哪裏呢？」

妖精王：「我沒有理由告訴你的。」

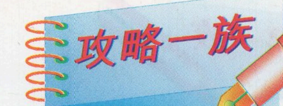
露斯安：「那麼，應該怎樣才好呢？」

妖精王：「這個……例如你若是說從妖精女王哪裏借來了星之鏡的話，又另當別論了。」

露斯安：「……嘿。」

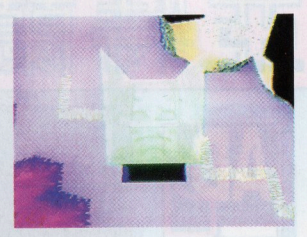
妖精王：「怎麼了？」

露斯安：「星之鏡的話，我有啊？」



妖精王：「這塊星之鏡是從哪裏得到的！？」
露斯安：「我是從妖精女王那裏借來的，怎麼了？」
妖精王：「原來如此。當然不是那麼容易才到手的吧？」
歐闊特：「我們向妖精女王要求一個試練，而我們亦通過了它。」
卡尼約：「那個令我有點骨折哩。」
比奧美達：「不過你看來很快樂哩。」
卡尼約：「對呀，那的確是一場不錯的戰鬥。」





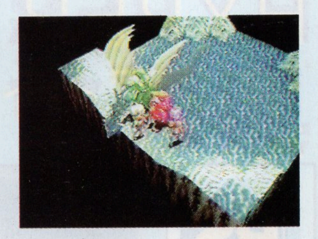
妖精王：「……看來是真的哩。因為我知道妖精女王所給與的試練是會和那美貌一點也不相似地嚴格的。我為了追到那位美女，也嘗過不少苦頭的哩……嘿嘿……既然妖精女王給你試練的話，我也用相同的方法吧。在這座城的北面有一個稱為芝卡（チチカカ）的地下迷宮。我希望你們將住在那裏的低級龍（レッサードラゴン）打倒。若是你可以將那隻令我王國帶來災難的怪物打倒的話，到時我便會將月之瞳交給你們。」
露斯安：「嘩。約定的了！」
妖精王：「嗯。拜托了。」
卡尼約：「低級龍嗎……磨拳擦掌哩！」
比奧美達：「總也算是繼承了龍之血的怪物啊！不可以大意的！」
卡尼約：「這個我也知道！」
妖精王：「嗯。很可靠般哩。那麼，我將這艾歐杜拉城移動吧。」
露斯安：「呃？怎樣做嗎？」
妖精王：「唔，看着便可以了。歐杜拉城，出發～！」





妖精王一聲令下，歐杜拉城竟然整座動了起來，駛往了妖精界的東面。從城堡新的所在位置出發，沿着道路向北走來到了芝拉洞穴。這裏的範圍異常的大，即使過了第一個山洞也好，也要再進入第二個山洞繼續前進一會才能找到這裏的首領低級龍……
比奧美達：「這就是低級龍……背負了龍這名字的傢伙！」
露斯安：「呃，這樣嗎？」
歐闊特：「不是的！」
卡尼約：「我是個實力主義者，就算是假貨也好，只要是比真貨更強的話，你不認為將牠昇格為龍也不錯嗎？」
歐闊特：「不、不是這個問題吧！？」
米加拉：「牠衝過來啊！」





這低級龍每一擊的殺傷力都很強，不過實力仍是一般……
比奧美達：「終於我也知道背上龍之名的假貨是有多少的實力了。」
卡尼約：「真是的。難得才可以被昇格為龍。」
歐闊特：「……」
露斯安：「那麼，回去歐杜拉城了！」
眾人就此回去找妖精王……
妖精王：「你們將低級龍打倒了嗎！」
露斯安：「嗯☆」





妖精王：「好。我就依約將月之瞳交給你吧。」
露斯安：「嘩☆」
米加拉：「真好哩，露斯安！」
歐闊特：「不過，這樣做好嗎，將如此貴重的道具……」
卡尼約：「對啊。雖然你是說交給我們。」
妖精王：「這樣也好。因為這件道具，我們妖精才不得不男女分開生活。與心愛的人分開生活是很辛苦的……但全靠擺脫了那道具，家人和夫婦又可以一起居住了。」
比奧美達：「原來如此。那麼，即是說覆蓋妖精之國的大悲劇會到此消除了。」
妖精王：「說真的，若是再這樣不能與王妃見面的話，我也想過去將那爛鬼道具處理掉的了。」
卡尼約：「的確，若是為了那美麗的公主的話，這些古舊就如同廢物一樣了。」
妖精王：「嘿嘿嘿……我所說的便正是這回事。」
露斯安：「那麼，我們回去本來的世界了！」
歐闊特：「目的地是人類世界的比卡班。為免你忘記，所以我還是再說一次。當魔法構造遺跡物總合研究所所長使用了這兩件道具的力量後，便可以將我們轉移到魔法障壁的內側。」
露斯安：「……那是誰呀？」
米加拉：「呃，即是那個～了個不停的人哩。」
歐闊特：「就是這樣。」
眾人從妖精王手上取得了月之瞳後，便第一時間以瞬間轉移的魔法回到比卡拉鎮找那位「了」個不停的所長……

歐杜拉城道具店商品一覽

商品	價格
HP回復藥+400	300G
HP完全回復藥	1000G
MP回復藥+200	1000G
MP完全回復藥	3000G
鐵盔	1800G
理力之盔	3600G
全身甲	3000G
理力之鎧	8000G
金屬盾	4000G
理力之盾	6000G
護腳	200G
腳鎧甲	2000G

歐杜拉城武器店商品一覽

商品	價格
毒針	2000G
暗殺者短刀	4000G
闊刃劍	3000G
大劍	6000G
長刃槍	1200G
倒勾長刀	3000G
長槍	1600G
冰槍	4000G
戰斧	4500G
闊刃斧	7000G
冰之弓	3000G
炎之弓	5000G

芝拉洞穴寶箱內可取得的寶物一覽

MP完全回復藥
增速靴
HP完全回復藥
大地之盾
4000G
咀呪之小刀
智慧之藥

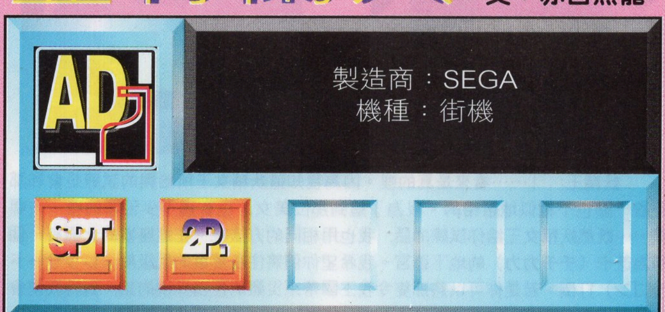


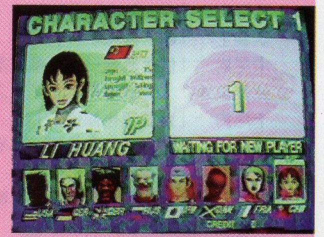
史無前例奧運街機／家庭機男子雙打攻略法



奧運在亞特蘭大

文：赤目黑龍





1996年是一個非常重要的年份，因為在1996年是奧運年，這項4年一度的運動盛事使整個世界也為之瘋狂，而這種的瘋狂亦同時的湧進遊戲的世界之中，於是在街機之中便出現了這隻名為《奧運在亞特蘭大》(Dec-Athlete)的奧運遊戲。

雖然說這隻是奧運會遊戲，不過，其實只是一個「十項全能」的遊戲而已，不過，在奧運的田徑運動之中，十項全能的而且確是最受注目的項目，所以選擇這項目也是順理成章的。在這個十項全能的體動會之上，玩者要參與的田徑運動包括：100米、110米跨欄、400米、1500米、跳高、跳遠、持桿跳、推鉛球和擲鐵餅10項。

全部10項的運將會分為第1日和第2日的比賽，玩者在進入遊戲後，會先進行第1日的項目，這5項分別是100米、跳遠、推鉛球、跳高和400米，其餘的便列入第2日的項目。在遊戲之中玩者可以選擇的人物有8位，他們的國藉分別是美國、德國、英國、俄羅斯、日本、牙買加、法國和中國，其中只有法國和中國的選手是女性，其他的均是男性。

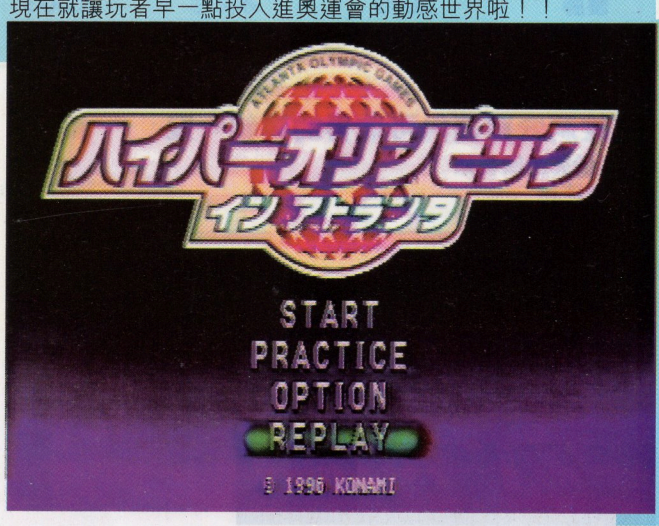
每項運動也是有一個標準的，如果玩者能夠達到該個標準便算是GAME OVER，當然，如果可以通過的話便可以繼續遊戲，而且當玩者創下世界紀錄之後，更可以簽下玩者的名字。

在PLAYSTATION中舉行的亞特蘭大奧運會

大家也知道再過多一、兩個月，就是四年舉行一次的奧運舉行大日子吧，而今次舉行的地點就是美國的亞特蘭大。也許今次奧運的舉行地點是在美國，而這裏亦是一個大電視遊戲的大市場。而可能就是這個原因，SEGA及KONAMI便不約而同的在差不多時間中各推出一隻關於奧運會的遊戲。《遊戲誌》有見及此，便將這兩隻遊戲一拼介紹，好讓各玩者可來一個自行比較。



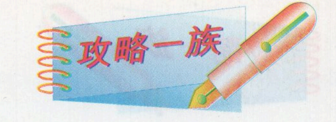
而小弟負責作攻略及介紹的，就是PLAYSTATION版。由於這並不是街機遊戲，所以各位可能會較陌生。其實它跟以往KONAMI所推出的運動遊戲也差不多，都是要玩者用連打去增加運動員的力量，繼而在適當的時侯按跳躍鍵，令到畫面中的運動員能完成該動作及項目。而這遊戲跟過往KONAMI所推出的運動遊戲最不同的地方，可說是今次在遊戲中是用了100%的POLYGON，令到畫面的攝取角度之靈活性大大增加，繼而令畫面中運動員的像真度及動作之流暢度也提高了不少。故此，當各玩者玩此遊戲時是會有很高的投入感。而更有趣的，可說是玩者有用自己雙手來創造一個新的世界紀錄，那總感覺是非常坂特別的(雖然明知係假嘅)WELL，都是閒話少說罷，現在就讓玩者早一點投入進奧運會的動感世界啦！！



HYPER亞特蘭大奧運會

文：KAN
技術顧問：竟然係子濃
鳴謝J.J.提供連射手指





100-METER DASH（100米） 世界紀錄：9秒85

基本操作：

A掣——壓線　　B掣——跑動

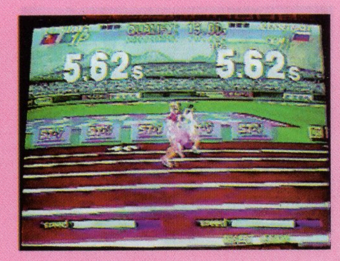
這是在十項全能之中最普通的項目，而且對玩者而言這亦是最亦易應付的項目。比賽是以單對單的形式進行，只有玩者和電腦人物作賽，所以玩者的最基本目的是要通過這個項目的標準時間，不過，在比賽之前，玩者要切記一點，便是切勿偷步，就算是起步是慢了一點也可以後來居上的，所以不用太心急的。

遊戲的進行其實是非常簡單的，玩者只是要不停的連打B掣便可以了，不過在賽事行之中，玩者一定要注意自己的連打頻率，因為如果頻率不穩定的話，便會影響到運動員的速度，因而導致戰敗，所以其實不一定要有極高的連打速度，反而穩定的連打頻率比較重要呢！

而另一點非常重要的便是在最後的壓線了，如果大家有看過真正的世界賽的話，一定會留意到運動員會在衝線的一剎將身向前傾，這便是稱為「壓線」，這個動作可以使運動員比較其他運動員的身體早一點的到達終點，尤其是當運動員和其他對手的距離不遠時，這種壓線便可以真正發揮其作用，所以玩者亦應在衝線時按動A掣以達到成功壓線的效果。









運動常識知多啲

根據一些運動學家指出，若果要跑短跑跑得快，除了要有非常高之爆炸力外，還要注意身體某一些部份的鍛練。就以跑一百公尺為例，動員應以腹部為重心。舉過很簡單的例子，當運動員雙足並立時，腹部便可用力的使身體向前傾倒，而這樣的姿勢就會令運動員很自然的向前踏出一步，而這樣的姿勢正是全速衝向前跑時應備的正確姿勢來。

但是若果腰部過於向前傾的話，腳部的動作就會被影響，繼而令運動員的速度減低。同時，若果腰部彎曲的話，這就會令到運動員很難使身體之重心向前移，故而跑步的速度也會因此而緩慢下來。而類似這樣的不正確的姿勢，絕對是會令運動員的速度有嚴重的負面影響，所以非矯正不可。而至於運動員正確跑步姿勢的培養，除了在平時步行時可以用以改善外，還可用針對性的體力訓練來糾正之。

除了腰部及腹部可以幫助到運動員的短跑速度外，臂部的擺動也可有同樣效果的。這是由於在人類的身體上，臂部和腳部的活動次數是成相對的比例的，即是說若臂部擺動一下，腳步就會向前跨出一大步；所以只要運動員令到臂部有一個快而平均的搖擺節奏，那麼跑步的速度也可以隨之而加快。

至於臂部擺動的技巧方面，其實並不是太困難。當手擺動的時侯，肩膀的地方是不必用力的，運動員只需將肘部位置離開身體寸許繼而擺動之，使身驥之重心向前移，再而帶動膝部往前跨出一大步。

點玩㗎？

其實在整個遊戲當中，最容易無比，可說就是跑一百公尺。而玩法也非常簡單，玩者先用○或□鍵來作連打，當然連打速度越高，運動員的速度也會越高啦。而當運動員來到終點前，便可用×鍵來壓線，用以增加取勝機會。

有乜技術呢？

由於這個項目是整個遊戲中最簡單及易玩的一個，所以其所需要的技術是比較少，故這也可説是各初玩者的一個熱身項目。然而這也不是代表了玩者只顧着猛打按鈕便可取勝，其實有一些東西玩者是應該可以注意一下，令到玩起來時更快更省力。首先玩者要習慣用兩個鍵來作連打。而兩個鍵作連打的好處，就是在於當其中一個鍵彈起時，第二個鍵便可立即壓下去，這樣連打的密度便可大大增加。另一方面，我們設計主任阿子濃兄還教了一招又實用、又慳力的連打方法，這方法就是食指放在□鍵上，而中指則放在○鍵上，跟着就像彈琴般的讓兩隻手指輪流按掣，而且密度不用太高，但已有很不錯的連打速度，可説是頗省力的一種連打方法。

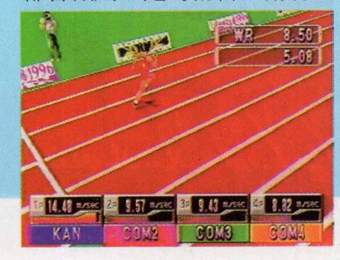
而另一方面，在終點前玩者一定要壓線，因為壓線是令身體早一點到達終點處，而壓線的地方應是終點前5米。故若果壓線技術練得好，對於取勝是會有很大的幫助的。

玩後心得

基本上小弟就覺得這個其實是一個用來跟朋友們比試連打的理想項目來。不過另一方面，玩此項目不但對手掣及玩者的手指都會做成一定的傷害，請各玩者小心。











110-METER HURDLES（110米跨欄）世界紀錄：12秒91

基本操作：

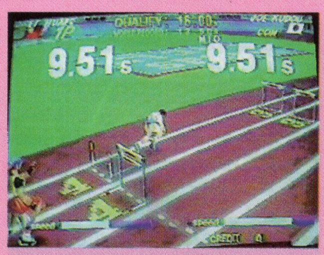
A掣——跨欄　　B掣——跑動

基本上如果是依足真正的十項全能賽制，女子是沒有十項全能的，只有有七項全能，不過在《奧運在亞特蘭大》之中，女子和男子是沒有分別的……不論如何，先談談這種運動，110米跨欄是一種概考爆炸力又考跳躍力的徑類運動，首先運動員要以高速向前跑，又要在110米的當中跨過10個欄，可以說是雙重的考驗。

在110米跨欄之中，有數點要非常注意的，首先是跨欄的時間，不論是太早或是太遲也會有所偏差，最佳的起跳地點是在欄前大約1.5至2個身位的地方起跳便最理想，而且成功跨過的機會達到9成；另一點便是不要將太多的欄踢跌，因為如果將太多的欄踢跌的話，運動員便會被取消資格，這是非常可惜的；和跑100米時一樣，玩者要盡量保持平均的連打頻率，才可以使運動員發揮最大的能力，而以上提及的不要踢跌太多欄除了是會被取消資格之外，更會使運動員的速度減慢，如果踢跌欄也好些，如果是跳不過而撞跌的話，運動員便會「停一停」，這一停可能會使對手有機可乘，小心！









運動常識知多啲

在現今的田徑比賽之中，跨欄項目可以說是相當的重要，而在跨欄之中亦有不少的種類，包括：男子110米欄、男子400米欄、女子100米欄、女子400米欄4種，而其中男子的110米欄的優勝者更會被譽為「欄王」，得到崇高的榮譽。而在第項不同的跨比賽之中，所採用的欄的高度和欄的高度也是有所分別的，在男子方面，110米欄的欄距是9.14米，欄高則是1.06米；400米欄的欄距是35米，而欄高便是0.914米；至於女子組的100米欄，欄距是8.5米，欄高比男子組的低，只有0.84米、最後的女子400米欄，欄距和男子組一樣是35米，欄高則是更低的0.762米。

在真正的跨欄運動之中，運動員要一面以高速前進，一面跨越所有的欄是一件非常困難的事，不過，基本上是有一套比較標準的運作模式的，在這裏就向大家解一下。賽跑最首要的便是起跑，一個好的起跑可以幫助運動員的後勁發揮，在跨欄方面，運動員和短跑一樣會使用起跑器，不過，運動員不會像短運動員般將身體盡量蹲低，因為要應付面前的第1個欄，所以運動員的身體會提高一點，這樣在上欄時便會輕易一點。

跨欄當然要越過所有的欄，而過欄這個動作其實是由起跨、過欄和着地3個動作所組成，起跨是指運動員到達跨前欄前提腿開始跨欄的動作，以一般而言，運動員大約要跑7至8步跨一個欄，而為了要使腿有足夠的空間起跨，所以起跨的距離最好和欄有2至2.2米左右，而最適中的起跨角度大約是70度。當完成起跨動作之後，運動員便會越過欄，這時的運動員便要開始着地動作，起跨的腿要快速的向下降，以支撐身體的下降，而接着以下的路程。

點玩㗎？

其實這個110米跨欄項目是跟100米賽跑差不多，都是在一條直直的條道上作賽，不過不同的是，於這裏是會有些欄阻着大家的去路。所以當玩者在按□鍵及○鍵連打令運動員加速之期間，也要按×鍵來跳過前面的圍欄。但若果玩者將欄推跌得太多的話，便會被取消資格。

有乜技術呢？

若果用此項項目跟100米賽跑相比的話，當然其難度是增加了不少。首先就先説説關於跨欄的技術吧。基本上若果用數步數來計算自己應何時起跳的話，這樣基本上是只會事倍公半的，而且亦沒有這個需要，因為數得步數，運動員已經跑到欄前了，而且運動員的步數並不是次次一樣，這樣會使玩者更加混亂。那麼應該何時才起跳呢？其實當玩者看見畫面中的運動員離前面的欄大約個半至兩個身位後，便可按×鍵跳過之。而到了終點前大約5米處，就可按×鍵來壓線。

玩後心得

小弟玩完這個項目就覺得，這裏的難度可不是太高，只要玩者注意一下那起跳的時間便不是問題。不過由於要顧及跳欄，所以不能像跑一百米般埋頭苦幹的只顧着連打。







■在這裏按下×鍵





LONG JUMP（跳遠）　世界紀錄：8米95

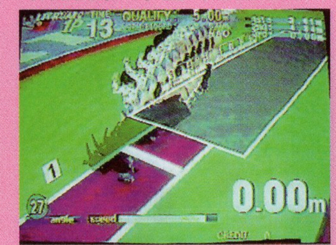
基本操作：

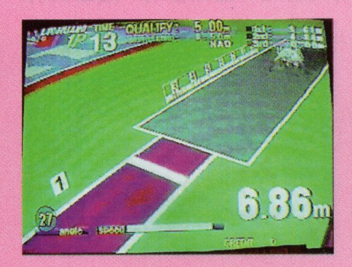
A掣（第1按）——起跳　B掣——助跑　A掣（第2按）——跳起後將腳伸直

在十項全能之中，除了徑類運動之外，還有田類運動的，而跳遠便是其中一種，在跳遠這種運動之中，除了跳之外，助跑也是非常重要的，所以玩者的助跑一點兒也不可以馬虎了事的，要跳得遠一定要先有好的助跑。

除了要好的助跑之外，當然是要有好的起跳動支持，這便是這個項目的精要所在，玩者在連打B掣之餘，要留意運動員跑到白線之前便要起跳，因為踏道又或是越過白線起跳也會被取消資格的。當玩者按動A掣起跳之後，切記要緊A掣直到達至理想的起跳角度為止（最佳的角度是25度），之後，運動員便會開始起跳，玩者不要就此鬆懈下來，因為在起跳之後，玩者仍要再按一次A掣的，這次的A掣是用來將運動員的雙腿伸直，這樣便可以將跳的距離增加，如果不按A掣也可以的，不過，成績一定會比較差。至於何時按第2次A掣便要視乎運動員何時到達最高點，當運動員到達最高點，準備向下跌的時候，玩者便要按A掣以伸展身體。









運動常識知多啲

所謂跳遠，其實是利用助跑所得到的速度在踏板上轉變為上昇力，再將身體縮到前方，而腳部則要向前大力的推出，繼而令身體向前飛出。當身體之舫動力用盡時便會跌落沙池中，繼而再測量從踏板至着地點之間的最短距離，而以這為競爭標準。

基本上，跳遠是共分為5個動作的，分別為助跑、踏板準備、踏板、空中動作及着陸。若果運動員想有一個理想的跳遠成績的話，就非要這5個動作互相配合不可。就以助跑為例，若果不用盡各個人所擁有的短跑能力之95%，是絕對不能做出一個理想的成績來。不過，若運動員將短跑百分百之能力使出的話，接着下來的踏板動作便沒有足夠時間及空檔去完成，這反而會令跳遠之成績下降。因此，為了要能做到踏板動作，便要有跟跟短跑不一樣的手臂動作，還有在助跑的最後數步中，運動員便要意識到自己哪一隻腳是用來踏板用的。而到了助跑的最後，便是所謂的踏板準備，其實這個動作只是在短短的0.2秒左右內完成。而若果想跳遠跳得好的話，便要練到這個這個踏板準備成為條件反射的自然動作。而跟着下來的，就是踏板動作。所謂踏板動作，是要配合之前的助跑速度，再把重心轉換至向上，然後再向上跳，而這裏的動作要求是要有很強之腿力的。而跟着的空中動作，基本上是不會對成績有太大的影響，運動員要做的反而是要各斜前方跳出來，而上身則保特垂直，令雙腳在着陸時較易伸出。

點玩㗎？

基本上此遊戲就只有兩項徑賽賽事，就是剛才介紹過的100米及110米欄。故而現在就要開始介紹徑賽項目。而首先要介紹的，就是跳遠。而這個項目的玩法，就是先在跑道上，按□或○鍵來作連打及加速。跟着運動員便會一直向前跑，而玩者就要在運動員未踏過踏版前按×鍵令運動員跳起，而這時玩者亦不可以把×鍵放開，用以調稅正運動員的起跳角度，當玩者覺得這是理想的角度後，便可放手，讓運動員自己飛過去。

有乜技術呢？

相對於100米及110米欄來說，這個項目的難度當然是高點啦。玩者在助跑時除了要搏命連打外，還要注意何時要按×鍵令運動員起跳，而在起跳後，再要用按鍵時間之長短來控制運動員的起跳角度，所以玩者要兼顧的東西也頗多哩。另一方面，經過我們的子濃兄的深入研究，發現最理想的跳躍角度為50度左右。而且，在助跑的初期，連打的速度是不需太高的，因為電腦都只會計算運動員在臨跳起時的能量值，而在助跑的開頭玩者就猛連打的話，可能會到後期有洩氣的情況出現……。

玩後心得

初初小弟玩上手時卻時常有踏過界的情況出現，但經過數次的練習後，便知道只要早點點起跳便不是問題。至於角度的調校時間，就要玩者自己慢慢試了。

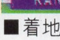


■在這起跳



■角度為50度




■着地



HIGH JUMP（跳高）世界紀錄：2米45

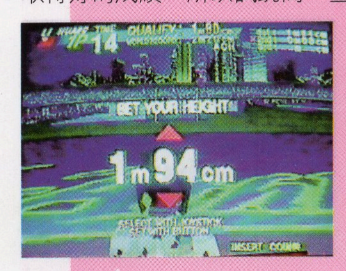
基本操作：

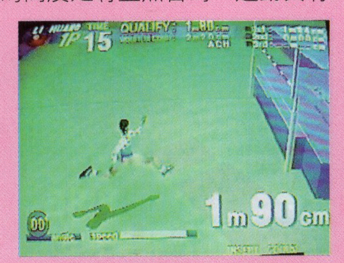
A掣——起跳　B掣——助跑　↑——收身　↓——收腿

跳高可是在「跳類」項目之中比較難玩的一種，因為玩者除了要有好的助跑、好的起跳動作之外，更要有非常好的過桿動作配合才算是一套完整的跳高動作，所以說跳高不易玩是非常合理的。

在開始這項目之前，玩者先要做的是調校一下桿的高度，因為開始時的高度是標準的高度，亦即是說玩者只要跳過這個高度便可以成功過關，不過，如果想在十項全能之中取得高分數便要取得好的成績，所以試跳高一些的高度是有益無害的。運動員有足夠的助跑距離，當接近桿之時(大約是2至4個身位左右)，便可以按動A掣起跳，當然，角度是非常重要的，最理想的是45度，當起跳之後，運動員的身體會橫越在桿之上，這時，玩者要利用按制桿做出過桿動作，先是向上推以將身體縮起，之後「立刻」拉下將雙腳收起，這樣便可完成一個美妙的跳高動作。

在跳高之中，助跑是非常重要的，不過不用有如徑類運動般的「搏命」，只要慢慢按直至將體力加至高點便可，過份的運打只會使玩者不能順利的按制起跳的時間和過桿動作。









運動常識知多啲

在時眾多的徑類運動之中，跳高可以說是其中一種比較困難的運動，一般人眼中的跳高只是一連串的助跑跟着跳過橫桿而已，然而，跳高並不是大家看的那麼簡單，內裏實在是包含着很高的學問。

跳高是由英國人所始創的，由以往到現今的跳高歷史中，跳高的過桿方式計有跨越式、剪式、滾式、俯臥式和現時最被常用的背越式，經過這麼多年的改變，俯臥式和背越式已成為了現時的主流，而在遊戲之中亦是採用了背越式這種現時最常被使用的過桿方法。

俯臥式的跳法，是運動員先站在與桿大約成25至45度的地方開始助跑，這種跳法的助跑是要非常平均的，前段要快速、自然，而助跑動作要漸漸加大但上身要保持少許的前傾，到了最後一步的助跑要變得細步一些，使力量的流失減到最細，再順勢將身體向上升，以使上升的力量增加；而背臥式的跳法則和俯臥式的非常不同，助跑的步數不多，通常也只要6至8步左右，之後便要進入起跳動作，由於背越式的助跑是以弧形進行的，所以當最後一步完成後，運動員要將身體向外轉，以背部向着桿，再將身體提升，當身體越過桿的一刹，雙腿會向內屈，並且擺動腰部，上身向後彎，帶動身體向軟墊下墮，完成整套動作。

點玩㗎？

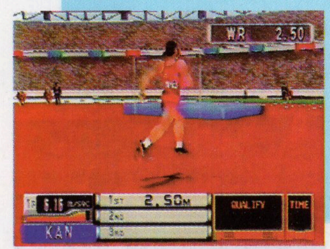
首先玩者就要連按□或○鍵來作連打，令運動員加速向前跑。然而到了起跳前的9一刹那，玩者便要按×鍵，而且可立即放手，繼而令運動員跳起。而到了運動員在過桿的最高點時，玩者便可放開×鍵，令運動員的雙腳向上縮，繼而順利越過橫桿。

有乜技術呢？

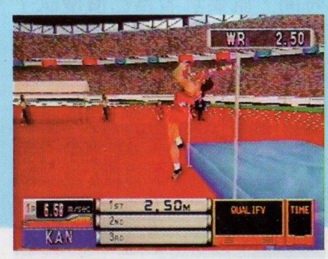
其實在本遊戲的跳高項目可謂難學易精，只要玩者試到第一跳成功的話，便可以掌握到在此遊戲中的跳高技術。而玩者在此項最大的難題，可說是起跳點。基本上這裏的起跳點，就是在運動員起跑後的第10步處，此時玩者便可按緊×鍵，到了桿頂的時才放手，使運動員縮腳，以免碰到橫桿。其實玩者在任何高度下跳高也可以用回此技術。不同的是，若果要跳的高度越高，之前的能量值也要越高。故此，若玩者要挑戰較高的高度，在之前的連射一定要很快。不過像跳遠一樣，玩者可以在前段的助跑中留點力，等到後段的助跑才猛按，這樣做就可以慳不少力哩。

玩後心得

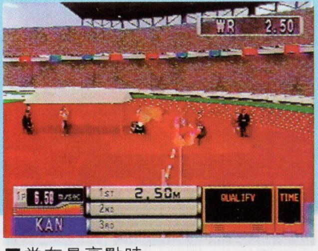
當初小弟跟子濃兄研究這個項目，發覺時常跳來跳去都跳不到，實在有點心灰意冷，不過就在我們的一番努力下，終於掌握了起跳的時間及按×鍵的時間。所以各玩者不必氣餒，繼續試跳吧。



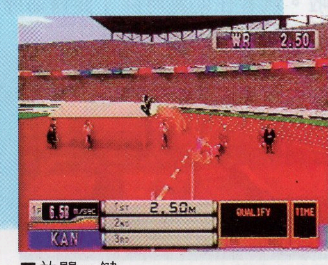
■助跑



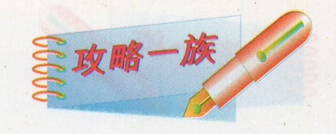
■在這裏起跳



■當在最高點時……



■放開×鍵



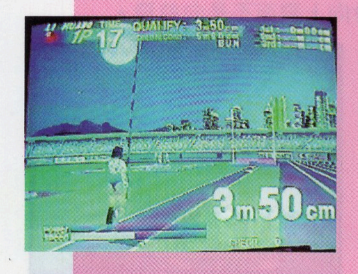
POLE VAULT（持桿跳）世界紀錄：6米14

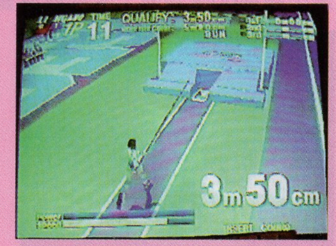
基本操作：

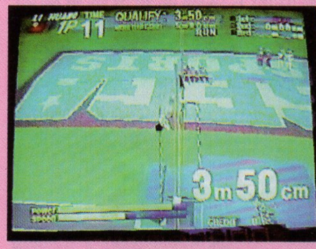
A掣（第1按）——落桿及提升力量　　B掣——助跑　　A掣（第2按）——離桿

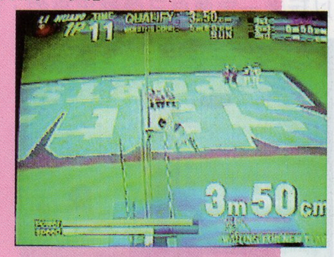
在田項的運動之中，持桿跳是一項非常精采的項目，因為持桿跳是利用一枝比運動員自己還要高的桿，越過非常高的高度，所以是非常的困的，而且在遊戲之中，玩者的落桿時間是直接的影響到所能夠越過的高度。持桿跳的助跑大致和跳遠和跳高的差灯多，不用連打得過份劇烈。

玩者在持桿跳這項目之中最要注意的便是落桿及離桿的時間。首先是落桿時間，玩者會看見在運動員面前有一條白線，當運動員的助跑過了那白線之後，便要開始注意了，最多再走兩至三步左右便一定要按A掣來落桿，否則整個動作便告失敗，因為當運動員再向前衝的話便會直衝向軟墊；其次是離桿的時間，當成功落桿之後，玩者便要緊按A掣不放，這個動作便是用來提高體力的，當體力水平達到玩者的要求時，玩者便可以放手，運動員會自動的上升，當運動員到達桿頂時，玩者便要再一次的按A掣使運動員離桿，這個動作非常重要，因為就算前面的所有動作也成功，如果離桿失敗亦會是「功虧一簣」。









運動常識知多啲

很多人都說持桿跳這運動是一種較困難而且危險性頗高的運動來，沒有一定的勇氣及膽量的人(尤是有畏高症)是很難可以做到這項運動的。其實並不然的，只要有一個適合的練習方法的話，任何一個人也可以玩這一項運動的。

總包括來說，持桿跳的全部過程包括了助跑、插桿、懸垂擺體、轉身推桿、俯臥過桿、推桿落地等環節。由於這一系列之動作是在手特一定重量的金屬長桿，(或玻璃纖維桿)來完成的，所以還要做好一個持桿跳的成績，還要處理好人和長桿中在動桿中的關係，而要巧妙利用長桿的性能是要下點功夫來學習各掌握的。

其實桿的選擇方法也有一定的方法的，首先長度是大約3米至3米30厘米，而其粗度是可以令運動員用力握起來的，而重量則重一點也沒所謂。至於拿桿的方法，是應該將桿提高過眼睛一些，而雙手的幅度是懸垂，並且調校至最易出力的蜜度，而在上面的手就要在腰邊的位置，而下面的手就在胸前，這些就是正確的持桿技考。

至於助跑方面，在助跑開始應從預先測定好的標誌點出法，以保証能在正確的地方插桿起跳。而起動時可先將桿前端抬起，約至頸中高並略為偏左，以保持在肪跑中的穩定性。與此之同時，運動員應加快速度及蹬大腳步，使之較快能取得速度，並侏持步點準確無誤。而整個助跑距離為大約35米至45米，而初學者助跑則可短些，但卻要在規定的距離內發揮最好的速度，可不是一件易事來。

點玩㗎？

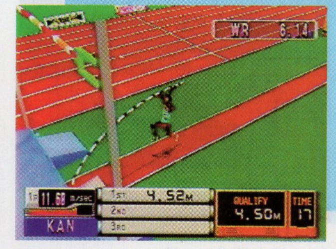
其實持桿跳跟跳高是差不多的東西來，只要掌握到跳高的技術，要得到持桿跳的技術是不難的。那究竟此遊戲是怎玩的呢？首先玩者要按□或○鍵連打來作助跑，而到了起跳點時，電腦就會自動替運動員起桿，玩者要做的，就是在起桿後的最高點，按下×鍵，並且不要放手，令到運動員向上撐，而當運動員撐到最高點時，再放開×鍵，這樣運動員便會放開那技桿。

有乜技術呢？

若果玩者在未熟習跳高的技術就來玩持桿跳的話可能會遇到一定的困難，因為雖說持桿跳的控制技術是跟跳高的差不多，但在時間的控制上就比較難，而且之前的助跑之速度要求也頗高，再加上由於運動員手上拿着一枝桿，令到玩者要有很高的連打速度才可令運動員的速度增加。而且到了要跳較高的高的高度時，更需要玩者有更高的連打來度來加速助跑，所以玩者要在這裏挑戰更高的高度時，請先練練自己的連打。

玩後心得

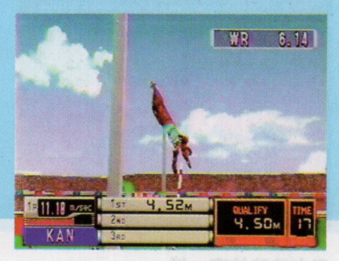
小弟就覺得，玩者在未練熟跳高項目前，玩持桿跳就會覺得很吃力。而且連打要求又高，故絕對是一個難玩的項目來。



■運動員會自動撐桿



■在最高點時按×鍵



■在這裏放手



■完成！

DISCUS THROW（擲鐵餅）世界紀錄：74米08

基本操作：

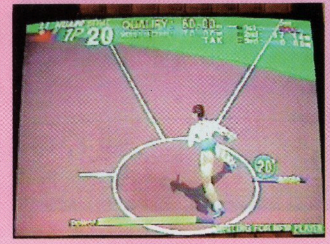
A掣——調校出餅角度　控制桿——提升力量

想不到在這個遊戲之中極少使用的控制桿終於也有用武之地了，因為在擲鐵餅這個項之中，沒有控制桿是完全不行的。在擲鐵餅這個項目之中，玩者是不必使用助跑來提高力量，而擲鐵餅是要不斷的旋轉控制桿來提升力量的，所以玩者一定要不停的旋轉控制桿直至將鐵餅擲出為止。

以上的一點是很易做到的，不過以下的一點其實是非常難達成的，這便是出餅的時間，因為，出餅的時間是沒有提示的，所以玩者一定要自己領略出來的，而最好的方法便是看清楚電腦的遊戲介紹，而事實上出餅的時間是非常緊逼的，玩者要在運動員轉到最後一秒鐘才將鐵餅擲出的，更細緻的來説，是要在運動員握餅的手差不多到達左方的邊界線附才按動A掣調校角度出餅，這是最好的方法，而最佳的角度是45度，如果能做足以上數點，便一定可以得到很好的結果。

對於角度的要求，其實在擲鐵餅之中是沒有太大限際的，雖然45度是最理想的，不過，稍微的偏差是不要緊的，不過，最好是不超過60度為限，否則餅便會向上飛而不是向前飛。









運動常識知多啲

究竟鐵餅是甚麼的一種運動呢？是否只是將鐵餅「隨便」擲出去便自算是完成呢？非也，其實這是一種要非常高技術的田類運動。首先講講擲鐵餅的場地，擲鐵餅的場地是在田徑運動場的草地部份，運動員是要在一個直徑只有2.50米的圓形之中活動，而鐵餅的落點是要在正前方的40度以內，在運動員的活動範圍之外是不會有任何圍欄的。

擲鐵餅不是説擲便擲的，一般的運動員是要先做一連串的預備動作以使自己進入投擲狀態的，這些動作其實是非常重要的，因為如果運動員不先進行這些動作的話，便很易會拉傷自己，而且更會影響投擲的成績。雖然説整套動作是由雙腳支撐→單腳支撐→騰空→單腳支撐→雙腳支撐這些動作所組成，不過實在是不易完成的。先以左腳為軸心開始旋轉，右手便成為了帶動身體的工具，當右臂到達投餅方向之時，右腳亦已是代替了左腳的軸心位置，運動員這時的旋轉速度依然未能將鐵餅擲出，這時運動員的身體會稍為前傾收腹，型成穩固的着地動作，可以準備將鐵餅擲出。當左腳着地，右腳應繼續轉動，由右肩帶動，將鐵餅順勢擲出，這時的鐵餅將會以順時鐘的向飛出。

點玩嘿？

首先在遊戲開始時，玩者便要不停的按□或○鍵來作連打來儲POWER，當運動員自轉了兩個圈後，玩者便可按×鍵來調校發射角度，當調校到玩者應為理想的角度後，便可放手，那麼那鐵餅便會飛出去。但當運動員自轉了兩圈而玩者亦未按×鍵的話，鐵餅便會自動甩手飛出。

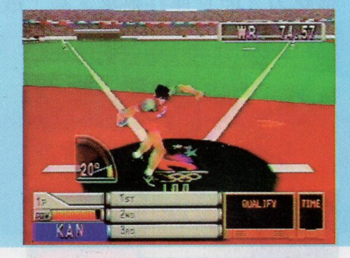
有乜技術呢？

到了本遊戲的擲項項目時，就要求玩者眼明手快，才可成功也擲出，不然很多都會被取消資格的。而經過我們一番試驗後，發現擲鐵餅的理想角度為40至45度。除此之外，另一個考起玩者的問題，就是何時才可以按下×鍵來調校角度呢？其實只要玩者數着運動員自轉了兩個圈後，便要作個心理準備按掣，而玩者當見到運動員轉到就快進入到投擲區時，便可按掣，到了約40度時便可放手之。而玩者一定要做的，就是要數着運動員轉了幾多個圈及運動員面前的箭咀。而當玩者見到那箭咀變成紅色時，亦即是代表着是可以把鐵餅投出。

玩後心得

在云云的投擲項目中，擲鐵餅可説是比較易玩的一個了。玩者只要注意一下在何時按掣投出及所需要之角度便不是問題。然而這也是一個需要連打密度很高的項目來，努力練習啦。

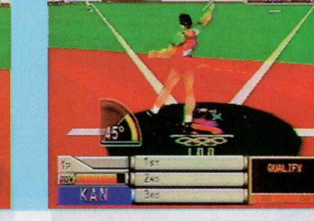




■在這時按實×鍵



■放手



■理想角度為45度



SHOT PUT（推鉛球）　世界紀錄：23米12

基本操作：

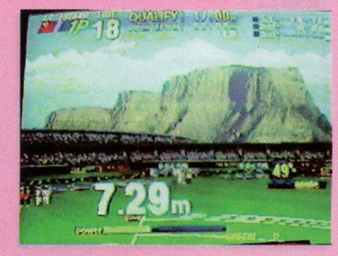
A掣——決定力量和調校角度

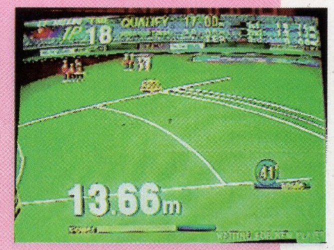
不要以為這個項目只要按一個掣便輕視她，其實這個項目是不易應付的，因為在推鉛球這個項目上，玩者是要用1個掣來控制所有的動作，其實所要控制的不是甚麼角度和力量，最重要是時間性，首先是第1的力量，太快了！玩者要看準時機，最少也要有一半以上的力量才可以合格。

第2是出球的一剎，雖然玩者不要像PS版的要控制出球的時間，不過，玩者是要好好控制出球的角度，因為在這個街機版的《奧運在亞特蘭大》之中的推鉛球之中，所要求的出球角度是非常嚴格的，所以要破世界紀錄是非常困難的。而最理想的角度是大約由40度至60度左右，如果是超過這個界限的話，便一定不可以通過標準。

站在玩這個推鉛球的立場，在力量的控制方面玩者一定要下一點的苦功，玩者不知會否發覺到點，那便是在運動員剛剛向後彎的一剎是力量最高的時候，對了！玩者要把握這時候控動A掣，這樣便可以得到最高的力量來推出鉛球了！不過，如果失敗了的話力量便會跌回最低點……





運動常識知多啲

其實推沿球的技術正來不斷的改進，而現在被廣泛採用背向投擲的方法，利用180度的轉體加大了鉛球在手中運動的工作距離，從而產生較大的加速度，促進了近年來成績有大幅度的提高。而推沿球是在直徑2.135米的圓型場地內，由後沿開始滑步向前單手推出，並落在規定的投擲區內。

現在先說說持球的技術吧。首先，手指分開將球放在食指中指無名指的指根上，而大拇指和小指則自然放在兩側手掌後屈。然後放在鎖骨窩處，再貼往頸側抬肘掌心向前。而一般人用右手投擲，就可用右手完成上面提及的動作。而運動員也要小心控制沿球的穩定性及出球之方向。

跟着，運動員會可持球進入投擲圈內，背向投擲方向，繼而站在近後沿處，兩腳開立約離20至30厘米，而右腳尖貼着近圓圈而腳掌着地。繼而左腳在後腳跟提起，兩腿彎屈。而為了給最後的動力有一個較有利的條件，運動員在投出鉛球前，應有一個有效而速度高的滑步來幫助自己。而當到了滑步的最後，便是來到最後的用力處，而這亦可說是勝負之關鍵所在，所以大部份運動員也會把練習的重點放於最後的用力處。

說到練習，現在很多運動員也是用徒手或用較輕的鉛球來作練習。而練習的方法是先將右手抬起，再持球向前方推出之，以體會推力的運用。

點玩㗎？

其實這是一個玩法比擲鐵餅更加簡單的一個比賽項目來，而且玩法也是差不多。首先，比賽開始後，玩者便要連按□或○鍵來作連打來儲POWER。跟着運動員便會順時針的轉半個圈，繼而把沿球推出去。與此同時，玩者便要在此時按實×鍵，這時發射角度便會改變，而到了玩者應為理想的時侯便可放手之，與此同時沿球便會彈出。

有乜技術呢？

其實這一個項目的玩法，是比擲鐵餅更易玩，但與此同時，亦比較難造到一個較理想的成績，因為推沿球仍是一個需要大量爆炸力的運動來，故此移植到遊戲上，便變了需要玩者有極高的連打密度。相反由於推沿球的準備動作較少，所以時間上的掌握就比較容易了。另一方面，究竟那一個角度方為最理想的呢？經子濃兄的試驗後，才發現原來40度的發射角度是最理想的，而且為了可以慳回點力，不必在一開始就狂按連射，只需在開始回轉時才開始連射也不遲哩。至於按×鍵的位置，就是在運動員就快轉到入到投射區之時。而玩者亦可以參考一下那個躬咀所指的方向。

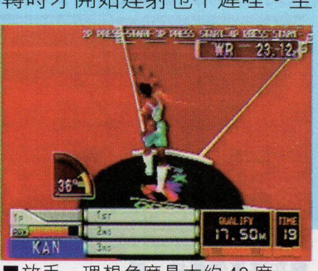
玩後心得

由於需要高頻率的連打，所以玩完之後弄至加右手非常之疲倦，幸好的是，發射時間就比較易控制。





■此時才按×鍵也可以



■放手，理想角度是大約40度



JAVELIN THROW（標槍） 世界紀錄：95米66

基本操作：

A掣——調校角度　　B掣——助跑

比起PS版的標槍項目，街機版是有比較長的助跑時間，所以玩者可以有非常充足的時間來「儲足力量」，事關在「標槍」這個項目上，助跑是非常重要的，不過，和其他的項目一樣，助跑是不用太劇烈的，因為助跑的距離長，所以玩者就算連打速度比較慢也有足夠的時間將力量提升到一個理想的階段，所以連打力不足的玩者大可以放心。

由於在力量方面不是問題，那麼玩者便要將全力放在調校角度方面，標槍的角度要求比起以上的推鉛球更加嚴格，因為標槍這種東西是長而重的物品，所以如果投出的角度欠佳，便會使其風阻大大增加，這點會直接影響到得出來的成績，所以，40至50度便成為了比較好的角度，在這角度之下標槍才可以將風阻減到最低。

另一點玩者要非常注意的是助跑的「節制」，因為如果運動員在投出標槍之後腳部踏到白線便會算是取消資格，所以，在助跑時要留意是否已到達白界線附近，玩者不妨在力量足夠的情況下早一點的控動A掣，在完成調校角度後應是可以非常安全的將標槍擲出。









運動常識知多啲

標槍是一項較為複雜的多軸性運動，其技術包括握槍的方法、助跑、最後用力和身體平衡各方面。至於標槍的助跑區闊4米，起擲弧半徑8米，起擲弧圓心與起擲弧兩端的延長構成標槍的落地區，其角度為29度，起擲弧寬度7厘米，從起擲弧兩端向外和伸延1.50米。

首先是握槍的法介紹，一般而言，握槍的方法有種，分別是現代式——將標槍斜放在掌心上，用大姆指和中指握在標槍的纏繩末端的第一圈的上沿，食指握在標槍桿，其餘二指自然握在纏把上；普通式——標槍斜放在掌心上，姆指和食指在標槍纏繩末端第一圈上，其餘握三指握在纏繩上；肩上持槍法——將槍放在右肩之上，稍高於頭，而槍尖則要低於槍尾。開始擲標槍，運動員的初段助跑是要較為輕鬆的，而且在助跑之中運動員的右手（握槍手）要向後稍為向後轉後，不過不要使槍舉得太高；當進入投槍狀態時，助跑步便要稍為變化，左右腳以交叉前進，而且槍的角度稍為向上升，身體則漸向後傾作好拉弓姿勢，當以上動作成之後，將全身的力量一次過在右臂放出，將一直放在後方的右臂前移，使槍向前飛射。

點玩㗎？

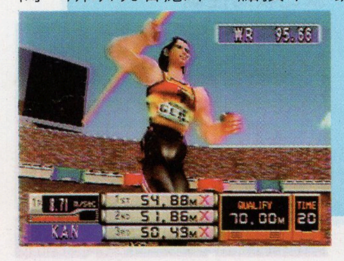
其實射標槍這項目的玩法是跟其他項目差不多，首先要連按□或○鍵來作連打來儲POWER，跟着便可按下×鍵，但不可立即放手，而與此同時那發射之角度便會改變，到了玩者認為理想的角度變可放手，而這時運動員就會把標槍投出。

有乜技術呢？

其實擲標槍這個項目最難的地方，就是時間的配合。就以小弟而言，初初就會因太遲才按×鍵引至時常跑過了投擲區也未能把標槍擲出去，繼而取消資格。而且調較角度也需要一定的時間，所以玩者應早一點按下×鍵(大約離白線4個身位)，但為免運動員的助跑速度減低，當玩者在按下了×鍵後，便應繼續連按□或○鍵來作連打來儲POWER，不然到了發射時POWER便會被減低，即是説之前的連打就會白白浪費了。而擲標槍最理想的角度，就應該是40度45度。然而每一項運動也要自己親身努力才可以得到成果的，俾心機去練習啦。

玩後心得

在這裏擲標槍最重要是時間上的配合，最理想的當然是剛剛在白線前把標槍投出去啦，但對於初學者而言，還是不要這麼大貪，練習一下正確的按×鍵時間還實用。





■在這裏便要按×鍵



■在這裏文便要放手





400-METER RACE

基本操作：

B掣——加速

和100米的賽跑非常相似的賽事，400米所要求玩者做到的是「量力而為」，因為400米的跑除了要鬥快之外，和100米不同之處便是在能量BAR之下多了1條體力BAR，這條體力BAR所表示的便是運動員的身體狀況，藍色是體力充沛，而紅色則是體力到了極限，所以，玩者要量力而為。

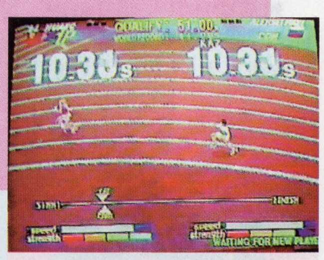
要補救以上的危機的唯一方法便是停止按B掣，只有這樣運動員才可以得到體力的回復，不過，玩者亦會發現，當運動員在「休息」的時候，對手便會乘時湧上來，但是玩者不用心急，因為對手也會有體力低下的時候，玩者最好比對手早一點兒的休息，這樣便可以成為一種稱為「時間差」的戰法，這種戰法在車比賽之中也是非常常見的，而在這裏的400米比賽之中也是一樣的，早一點休息的話，便可以在對手休息時一氣的衝到終點，勝利一定會是屬於玩者的呢！

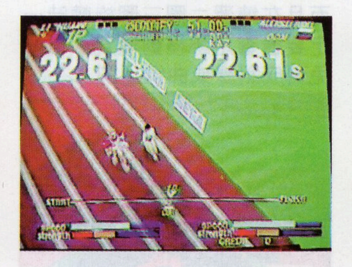
運動常識知多啲

在徑類運動之中，400米亦算是短跑的一種，不過，這種短跑的性質是和100米的有所不同，雖然同時要使用運動員的爆炸力，不過，不能像100米那樣的「拼搏」，因為在遊戲之中是有體力限際的，所以不能不停的加速，所以要休息來補充體力。

而在真實的運動場上，運員卻是要在400米的路程中以跑100米的方法去走。不過，在這裏要介紹一下徑賽場的設計：標準的徑賽場共有6至8條線道，而每條線道的距離是1.22米至1.25,米，每條線道的由厘米的分道線分開。另一點要介紹的是400等賽事之中的起跑，由於外彎的線道會比較長，所以起跑點便會成為彎形，而起點的計算如下：$2\pi[R+(n-1)d+0.20]-2\pi(R+0.30)$，其中的n是其中的某一彎道，而d是分道寬，這便是每條線道起跑位置的距離了。亦由於在起跑上已解決了彎道的距離問題，所以400米賽跑是沒有「CUT線」這回事的。









1500-METER RACE（1500米） 世界紀錄：3分40秒

基本操作：

B掣——加速　控制桿——移動運動員

在十項全能之中，1500米是最後的一項，而且亦是最艱巨的一項，因為在兩日之內完成10項的運動已是相當的辛苦，而1500米這種運動是要運動員有着無比的耐力和意志力來完成的，這長途的賽跑所消耗是非常巨大的，對運動員來說是，就算是對遊戲機玩家來説亦一樣。

玩者基本上只是要為運動員加速而已，不過，其實玩者的另一個責任是要令運動員避過其他運動員的阻礙，因為在1500米之中，不只有電腦人物和玩者兩人比賽，比賽就如真實的比賽一樣，有很多的運動員參加的，所以在賽跑途中他們便會成為玩者阻礙，而且在這項長途的賽事當中，玩者所控制的運動員的體力是會下降的，在下方的4色能源指標上大家可以看到，紅色的便表示體力極低，當這情況出現時，玩者便要停止按B掣，直至體力回升為止，否則玩者便只有一直的落後下去。

運動常識知多啲

在奧運的十項全能之中，最後一個項目便是1500米的中距離跑了，在這項1500米之中，是沒有甚麼起跑姿勢的，因為這是由中距離跑開始是沒有有分線道的，換而言之，運動員是可以在賽事之中隨意的更換線道，唯一不同的是在800米之中，運動員是要完成一圈(400米)才可以更換線道的。

在1500米的賽事之中，運動員是要非常適當的分配自己的「行徑」，因為在比賽之中，運動員是會消耗大量的體力，如果像短跑的運動員般猛衝的話，相信未到一半路程已筋疲力盡了，所以大部份的運動員都會採取一種「留前鬥後」的戰術，另外，亦有一些運動員會意的跑在其他運動員的後面，這樣可以減低跑時所產生的風阻，這點在賽車運動之中也是非常常見的。

在上文之中説過有「CUT線」這回事的，而在這些中長距離的賽事之中，「CUT線」是非常重要的，因為CUT了線之後，跑手便可以在最省氣力的內線跑，這樣便可以在最短時間之內跑完最長的路程。









HAMMER (鏈球)

世界紀錄：：86米74厘米

運動常識知多啲

在云云的田賽中，最具爆炸性及重量感的，可算是擲鏈球了。而且亦很擔心若果有位叔台版飛來的鏈球打中會是一件怎麼樣的事情來……。其實這些鏈球也有一定的規格的，其重量必須在7.265千克至7.285千克，而從把手內沿到球體的長度為121.5米。然而很多時運動員在練習鏈球這項目時常都會有些常見的錯誤，例如時常不能控制到鏈球在旋轉中的斜面，一定要做到左高右低，卻不能後高前低，而且在預擺時要兩臂伸直而有力，繼而令擺幅度增加。還有的是，在擺動過程中所用的力一定要平均，不能時快時慢，當然更加不可以停頓，運動員要感到鏈球的離心力越來越大。而有時，尤是初學者，會因為回轉力不移而令至鏈球觸地面，不過在此時練習者應繼續照常的擺動，絕對不可停頓，因若鏈球停頓，按規定，這是算犯了一次規，若因這些東西而失去參賽資格就十分不值了。又有時，練習者會因兩腳步點之移動不準或轉動時身體不平穩，引至身體不能順勢轉動，繼而破壞了整個順滑的回轉動作。而且在練習二圈三圈旋轉時一定要檢查足跡移動情況，以避免轉成斜線或曲線足跡。





■在這裏按下×鍵

點玩喫？

其實它的遊戲玩法是跟擲鐵餅差不多，都是要用回轉身體的離心力去將物件投出。至於操控方面，首先玩者要連按□或○鍵來作連打來儲POWER，跟着運動員就會自轉起來，而玩者就要按實×鍵來調校角度，當到了玩者理想的角度時便可放手，此時鏈球便會離開運動員的手而飛出去。

有乜技術呢？

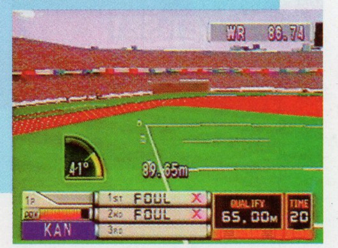
其實投鏈球這個項目，是所有投項中最困難的一個。這1是由於運動員在投出鏈球球時是會不停的自轉，而且速度也非常之高，令到玩者不知何時才應該按下及放開×鍵，繼而令遊戲難度增加了。其實在運動員放出鏈球前是會作6圈的自轉的，故玩者在猛連打之除，也要用心(用口都得)去數着運動員轉了幾多個圈，到了第6個圈時，那箭咀便會變成紅色，亦即是代表可以發射。不過何時按×鍵才是最適合的呢？唔，這個問題，應該是在箭咀指向鏡頭時玩者就應把×鍵下，到了放開時，便剛剛好可以令鏈球投至指定範圍內。然而由於在這裏調校角度會非常敏感，所以玩者只要按下小小便可以了。

玩後心得

然而這亦是一個又難學，又難破紀錄的遊戲，如果是初學者的話，要次次弄到合格也是一件頗難的事，而筆者也沒有方法可以教到大家，只可以說句：努力練習啦。



■角度大約是40度



TRIPLE JUMP (三級跳)

世界紀錄：18米29厘米

運動常識知多啲

其實甚麼叫三級跳呢？所謂三級跳，是只運動員助跑起啾後，連續跳躍落地三次，而以量度最後的落點離起跳點之距離為成績的比賽項目來。

那麼在一般的運動員來說，最容易犯的錯誤是甚麼呢？跟據專家指出，大部份的練習者都有助跑點不準的問題，然而這亦是一個重要而又較難解決的問題來，不過，就算是受過多年訓練的運動員也會有此毛病出現。至於要解決這個問題，可以多練習加速跑，令至跑法變得規範化。另一方面，練習者也可以盡量令到自己的步頻變化及步幅變化穩定下來，這樣的話，練習者便可較有把握的從第一個標誌點去到第二個，隨後再正確地踏上踏板去。而另一個大問題，原來就是起跳不好，而這可說對成績有絕對性的影響。至於成因方面，這是由於助跑的速度和步點有問題，引至起跳猶疑，動作無力，於是起跳便失敗了。另外若果運動員起跳過快，這樣就會使起跳時之爆炸力不夠，如果是這樣的話，又那會跳得遠呢？所以運動員在練習三級跳時，應多在助跑、起跳這些關鍵性的動作上作多方面的練習才是。



■第一次在這裏按×鍵



■之後再落地還要按多次

點玩喫？

其實玩三級跳是跟玩跳遠差不多，都是要在起跳前的跑道上連按□或○鍵來作連打來儲POWER，在踏板前按×鍵來作跳躍。不同的是，三級跳要連跳三下(阿茂都知啦！)然而當玩者按×鍵來作第一下跳躍後，當第運動員再落地時，便要再按×鍵來作第二下跳躍。跟着運動員再落地時，又要再按多次×鍵，不過這次則不可立即放手，因為最尾一跳是可以讓玩者調較起跳角度的。當到了玩者理想的角度時便可放手，而運動員便會跌落沙池中。

有乜技術呢？

基本上玩者要留意的，就跟跳遠的差不多，主要是要將運動員在過踏板前令他跳起，而且在最尾的一跳還要注意角度，而最理想的角度就是50度。至於技術方面，在助跑的初期是不需要連打得太快，因為最後的POWER判定是會取決於臨起跳的一剎那，故若果之前因連打得太快而引至後勁不繼就真真無謂。另一方面，玩者也可以把那個起跳掣配至在L1及L2鍵上，那麼玩者用摩打手去磨擦□或○鍵時便不會誤動起跳掣，影響了自己的成績。

玩後心得

其實這已可說是一個比較容易掌握的一個項目來，難度不是太高，而且疲倦度也不是太利害，所以這也是攻略其他投項的踏腳石來。



■最尾的一跳還可調校角度



SWMMING 100M FREE STYLE (一百米自由式) 世界紀錄：42 秒 06

運動常識知多啲

大家也知道游水本是一項有益心的活動，但是現在的都市中生活的人，很多都不知不覺間對水產生了恐懼的情況。然而有這樣心理的話，是會對人們學習游泳會有極大的阻礙的，那麼又如何是好呢？當然第一樣要做的東西，就是要消除對水的恐懼。(廢話)然而大家也可能理想當然的連想到水泡。但，究竟應不應該使用水泡呢？唔，其實對於一些對水極為害怕的人仕來說，水泡也可說是一個可令他們安心地至身於水中的一樣物件，起碼有了它，很多人也夠膽下水。但使用的人一定要知道，水泡只是幫助他們去熟習水性的一樣工具來，到最後「學有所成」時是要把它掉走的。而若果學習者太依賴水泡的話，不願意把它掉棄，就一永遠也不能學懂游泳的了。而現在有一個方法，可以介紹給各水泡使用者的。就是當練習者每次使用水泡時，就把放在水泡中的空氣份量逐次的減低，令到水泡的浮力也逐次的減低，直到最後一點士氣也沒有，而用此方法來增加練習者對水的信心及對水的適應能力，也頗實用的，但若各位想安全點的話，則可以用發泡膠做的水泡，雖不能作出以上介紹的方法，但勝在不會洩氣嘛。

點玩㗎？

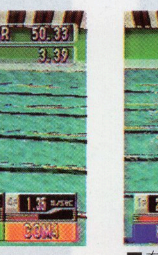
這就是本遊戲中唯一的一個水上比賽項目，玩法就跟陸上的100米差不多，都是要玩者不停的按□或○鍵來作連打來加速，而×鍵的作用，就是要用來游至50米時轉池用的。

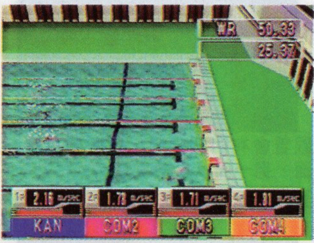
有乜技術呢？

基本上這是一個難易度十分低的項目來，除了跑一百米外，最易上手的都可算是此項了。不過，由於游百米之的時間遠比跑一百米的時間要長，那即是說，玩者的連打時間也長了，這當然會令到玩者的疲倦增度大大增加(大佬，要按連射成分鐘呀！！)故此，這項遊戲項目的技術就沒有甚麼，只要拼命的狂按連打便是了。反而玩者要小心自己的手指，故小弟勸告各位不要連續玩此項比賽多個5局，不然，後果自負……。

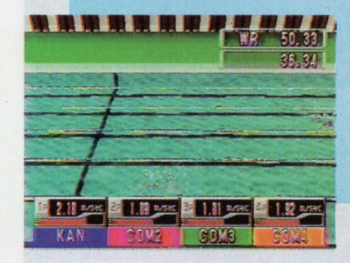
玩後心得

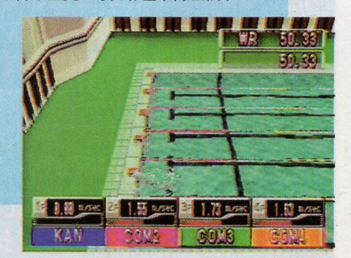
玩後心得？只可以說是累得要死，而由於這數天為了攻略此遊戲，令到小弟的右手有非常嚴重的肌肉疲勞，所以甚麼也要適可而止，尤是玩這些是需要玩者作連打的奧運會遊戲。





在這裏轉池





奧運遊戲知多啲

在這兩個奧運遊戲之中，相信玩者也留意到連打是非常重要的，如果是沒有連打的話，可能真是一項運動也不能完成，所以在以下將會為大家介紹數種連打的方法：

PAD的連打：

如果玩者是利用PAD來玩這些運動遊戲的話，大可以參考一下以往下的方法。玩者可以先設定自己喜歡的掣，然後便要開始連打了，不過，最好的設定是○和□又或是×和○這兩種，在未開始比賽之時，如圖示的將兩隻手指放在兩個連射跑掣的中間，準備可以立刻進入戰鬥狀態，比賽一開始便左右的高速移動達成連射效果。

另一方面，玩者在玩游泳或是跨欄項目之時，玩者除了要用連打來提高速度之外，亦要另外找一個掣來轉塘和跨欄，而這個掣便歸L1及L2莫屬了，因為當玩者在連打之時，右手面的掣基本上是完全「廢」了的，所以使用L1及L2除了是可以用得安心之外，同時亦有隱定PAD的作用，可以說是一舉兩得。





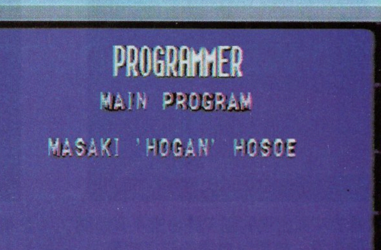
鳴謝：NAMCO AMUSEMENT WONDER PARK

兩個不同版本的ENDING

兩個奧運遊戲──《奧運在亞特蘭大》和《HYPER亞特蘭大奧運》ENDING其實是非常不同的，因為……《HYPER亞特蘭大奧運》的ENDING只是一味出字幕，而《奧運在亞特蘭大》的ENDING則是「有聲有色」的，玩者可以在片段之中重溫運動員各項運動的片段，而且更有該項運動的成績，真是非常的精采，再加上重播時的角度異常刁鑽，玩者一定會高聲叫好呢！







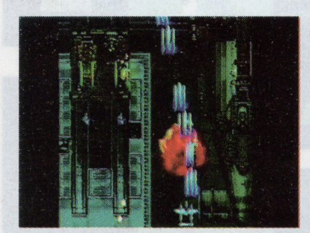
STRIKERS 1945

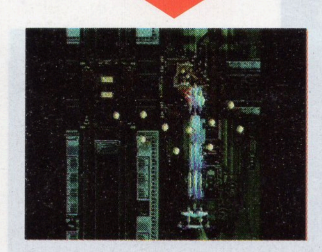
TEXT：ARES



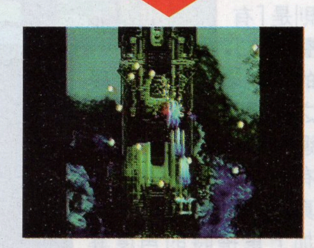
1945年，第二世界大戰結束，表像上世界已回復和平。可是，實際上各國的軍部高層仍未就此而停止作戰，因為他們仍要與一稱為「C.A.N.Y.」的秘國際組織戰鬥，而C.A.N.Y.這組織其實是由一群來自巨蟹座一海洋惑星的外星人所組成的侵略組織，他們乘着地球發生世界大戰這機會而寄生到世界各軍部首腦中，並且發展出各種超科技的侵略兵器。為挽救這關乎整個地球的危機，於是聯合軍司令部便征召了世界各國的名戰鬥機及機師，組成一支用以對抗C.A.N.Y.的特種部隊「STRIKERS」。而這支STRIKERS便是人類最後的希望，這，是絕望的反擊……

TARGET 1
FLYING BATTLESHIP KHABAROVSK

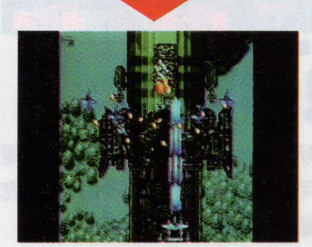

於擊落轟炸機取多一個爆彈後便要貯砲，在看到右面的固定砲台時便對之射出，而自機則集中處理左面的敵機。

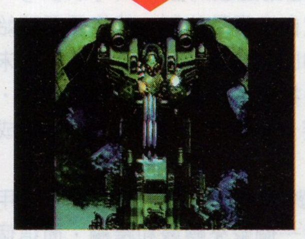

跟着於左面出現的固定砲台應不夠時間貯砲攻擊，故要以自機的砲火攻擊。

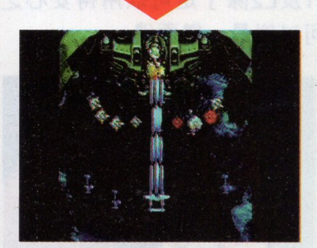

對付飛船船尾亦可以貯砲來加強攻擊，此法好處是可一面避彈一面攻擊，加強作戰效率。

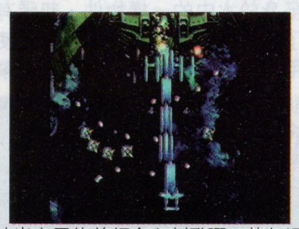

之後的砲塔會旋轉射出子彈。


跟着會有四個砲塔，以貯砲攻擊一面，另一面以自機攻擊。


最後砲塔會擴散射彈，但在避彈時要小心其他敵機，但相撞是會失去一隻OPTION的。


當首領與飛船分體時是沒有攻擊力的，但玩者則可攻擊，故不可放過此機會。


於散彈一次後，首領會射出左右各四個空雷，玩者可以貯砲射去一邊或在中間的空位通過。

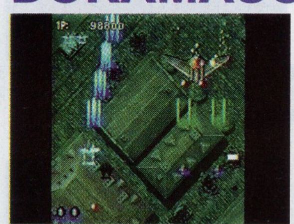

放出空雷後首領會立刻發彈，故如通過則要快，否則會被困死。


跟着首領會放出較大的子彈，此時由於易避，故要集中攻擊。

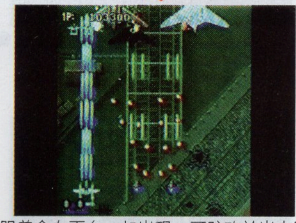

當身體被毀後，首領的本體便會出現。


初段攻擊是以直線倒出子彈，但跟着便會放出擴散彈，因此不要太接近。

TARGET 2
GROUND BATTLESHIP DORAMASCHER



同樣地，在第一台隱型機於右面出現時便以貯砲攻擊，而自己則於左面攻擊，至於跟着於左面出現的一台亦是如此處理。



跟着會有兩台一起出現，可貯砲於出中間一起打，同時亦可避去兩面一起射向中間的子彈。



於中間會有列車從後方出現，但要小心車上的砲塔，故只可在它初出現時以自機踏着攻擊，當停下來時便要以貯砲攻擊，而自機則移開攻擊。



之後還會有一台列車於上方出現，同樣可以貯砲一次打兩台。



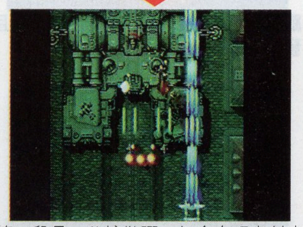
列車後會有一大隊有人搭載火箭自殺式飛向玩者，除一面攻擊面閃避外，玩者亦可以貯砲來開路。



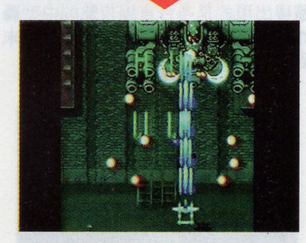

這便是首領的最初型態，第一段攻擊是八字形的大小子彈。



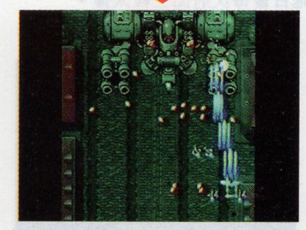
第二段攻擊是射向玩者的散彈，只要預先移到一邊引對方向該方向發彈，之後便可移回中間攻擊。



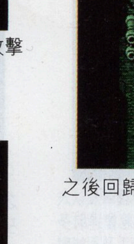
第三段是一些擴散彈，但會向玩者射出三粒大彈，只要稍為拉後便可於較大空位穿過。



最後首領的本體便會出現，第一次攻擊是射出擴散大彈，雖然首領會移動，但只要貯砲及放在中間便可不斷攻擊。



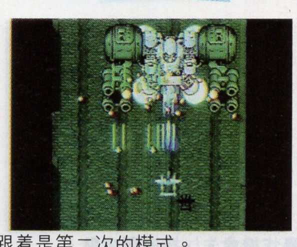
第二次攻擊是放出小的擴散彈，雖然如此，但仍可先拉開一面令對方焦點放於一邊。



第三次是水柱式直向攻擊，只要跟着移動便可同時攻擊及避過。



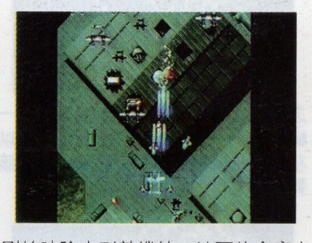

之後回歸第一次攻擊。



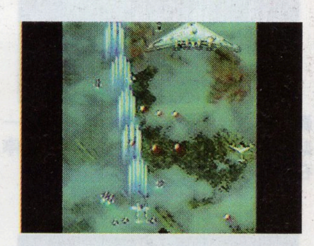
跟着是第二次的模式。

再次水柱式掃擊，此時應已差不多過版。

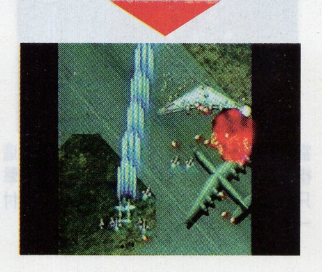
TARGET 3
AIR FORTRESS XFB-1



剛始時除小型敵機外，地面的倉庫亦有砲塔向玩者進攻的。



隱形戰機的攻擊是先以擴散彈攻擊。



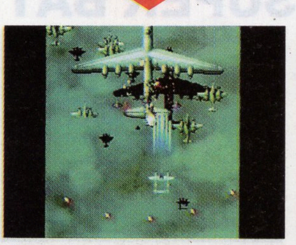
第一台隱形戰機會於右面出現，但玩者宜先忍手不以貯砲射擊。



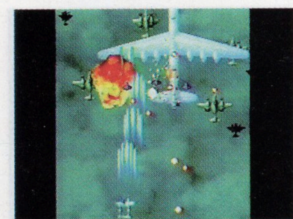
跟着便會由右至左掃出大彈。

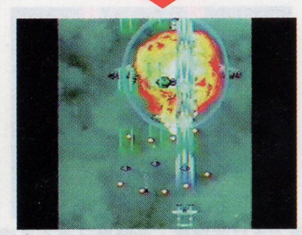


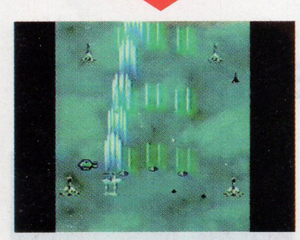
當左面的一台出現時才於中間貯砲攻擊，這樣便可一次打兩台。

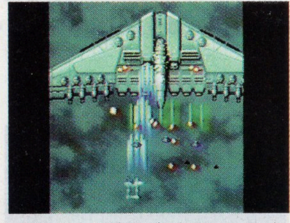


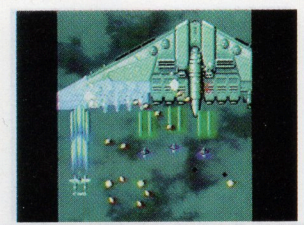
當轟炸機初出現時會有其他敵機，故最好先以貯砲集中射擊轟炸機，其餘戰機則由自機處理。


轟炸機會先以擴散彈攻擊。


跟着便會放出兩層弧型彈。


轟炸機之後便會有敵機於後方兩面一起斜向出現，並於上方會合，只要停在中間便可全中。


首領會先向玩者散出擴散彈，玩者宜先停於右面引它發彈，之後便跑到左面。

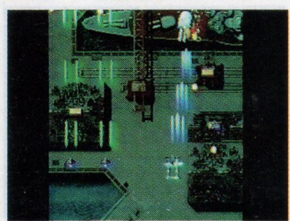

到右面時便會夾着大彈攻擊，由於距離拉開了，故此法是可拉出空位來避彈的。

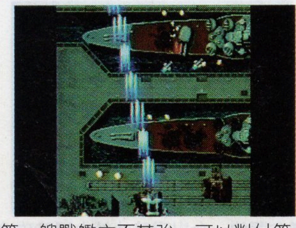

之後本體便會出現，對方會先放出防護罩及以太陽射線方式射出大彈，由於速度快兼會連射多次，故不妨以大彈攻擊，令其失去雙手及不能射出太陽彈。

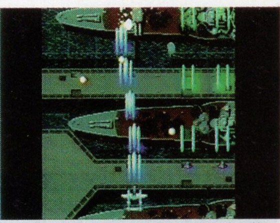

之後失去雙手的首領便會掃出三行一組的子彈，玩者此時不應亂走，應以左右左右移動來避，當射來時便在該彈前拉開。

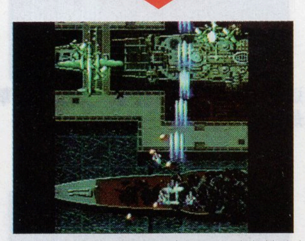

當拉開及無事後便立刻拉回剛才的位置，這樣便不用被另一組威脅，老實說，此段攻擊只是掩眼法而矣，只要如此走位便可只應付一組攻擊。

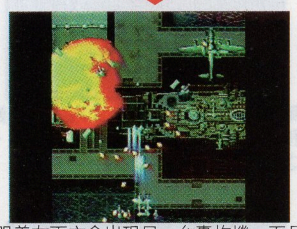
TARGET 4
SUPER BATTLESHIP KII

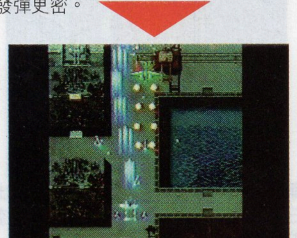

第一艘戰艦基本上攻擊力不高，大可先以貯砲封了敵機於左面的進攻路線，之後自機便於右面向戰艦攻擊。

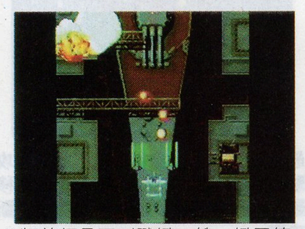

第二艘戰艦亦不甚強，可以對付第一艘的方法處理。

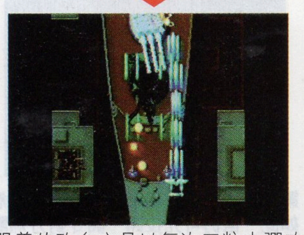

第三艘艦由於砲口較多及向左會移動，故玩者宜放貯砲於右面，之後自機於左面對付艦首及其他戰敵。

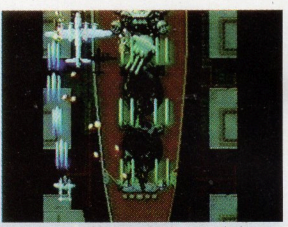

之後會有一轟炸機於左面出現，同時有敵機在左上角衝出。

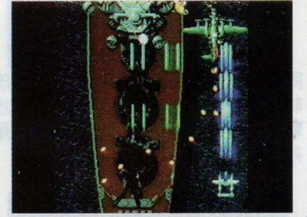

跟着右面亦會出現另一台轟炸機，而且發彈更密。


隨後出現的是多台直線攻擊的中型轟炸機，首台會於中間出現，而且機未到彈先到。

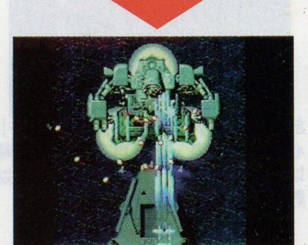

此版首領是巨型戰艦一艘，艦尾第一砲台會每次射出三粒大彈。

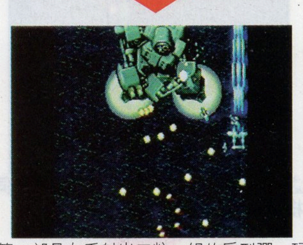

跟着的砲台亦是以每次三粒大彈攻擊。

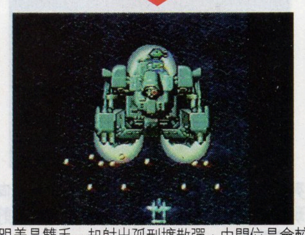

第三個砲台只會射上一彈，但要先處理左面出現的轟炸機，此情形當然最好以貯砲作兩面同時攻擊。


跟着的小型砲口會放出擴散彈，而右面會有一台轟炸機，當然要用貯砲攻擊吧。

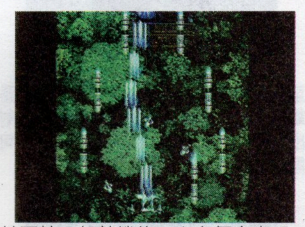
之後是艦橋的小型砲台多台，由於火力密集兼有轟炸機於右面，故玩者一定要以貯砲打砲台，自機攻擊轟炸機，不可調亂。

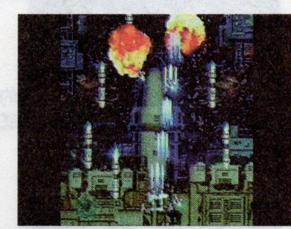

首領本體出現，先會以擴散彈攻擊，但只要拉開便有位閃入。

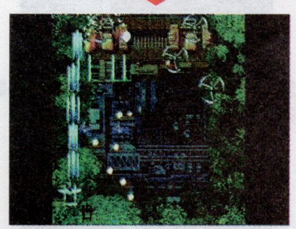

第二部是右手射出三粒一組的扇型彈，玩者可先避開之前的擴散彈，之後拉開到右面。

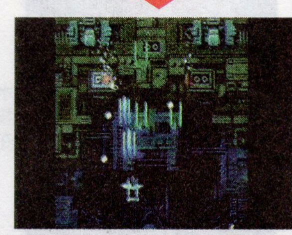

跟着是雙手一起射出孤型擴散彈，中間位是會較易找空位的。

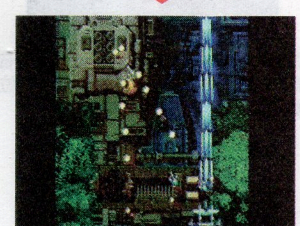
TARGET 5
ROCKET BASE SAMSON

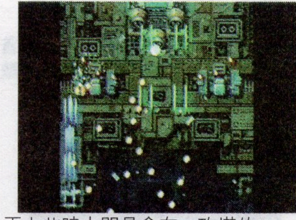

於兩輪一般敵機後，上方便會出現一群巨型飛彈。

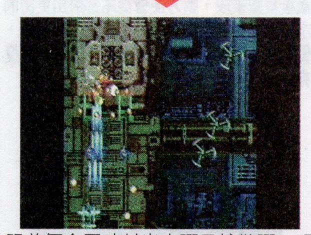

之後於上方又會有巨型飛彈。

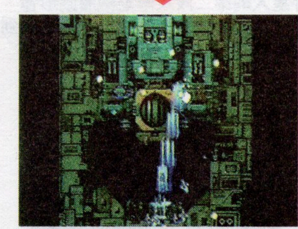

跟着會有兩台固定砲塔，玩者定必將之消滅，方法是以貯砲對付一邊，而自機則處理另一台。

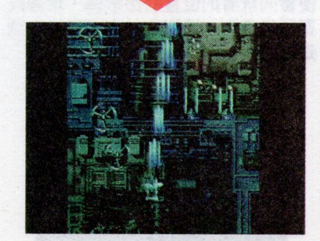

在看到首領之前先要對付基地的主砲，玩者可貯砲攻擊一邊，另一邊則由自機解決。

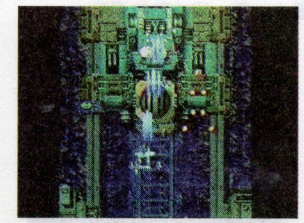

之後左面便有一台戰車，對方前會射出散彈，跟着便會射出兩行V字型的大彈。

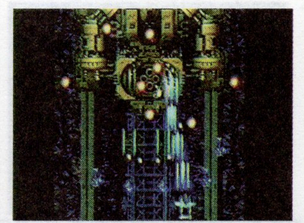

再上些時中間是會有一砲塔的，雖火力不強，但配合其餘的砲塔便十分麻煩，玩者可拉至一邊來避開。

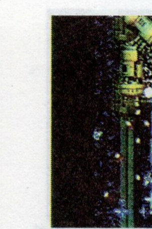

跟着便會同時射出大彈及擴散彈，玩者如沒有信心避開大可先放貯砲，之後拉位到右面。

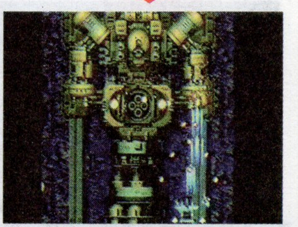

初段時首領會於中間射出擴散大彈。

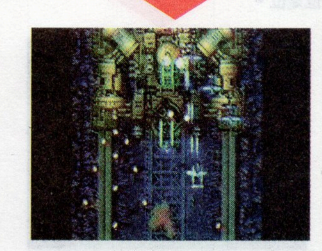

緊接而來的是右面的戰車，處理方法亦一樣。


跟着兩邊的砲口便會輪流放出V字型的散彈，此段玩者不難走位。

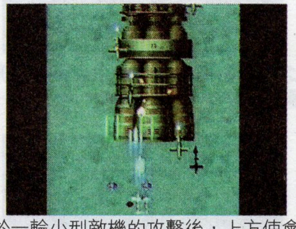

當本體出現後，首領便會由中間的砲口射出擴散大彈。

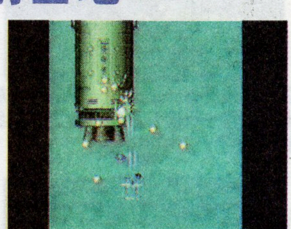

跟着便會兩面同時發射。


之後，除中間砲口發彈外，兩面的砲口亦會輪流放出V字型散彈


當中間的砲口被段後便到達最後階段，首領頂部的砲口亦會射出大彈。

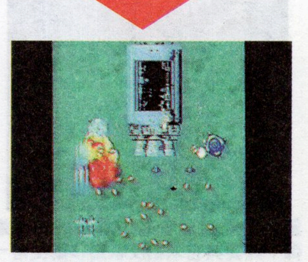
TARGET 6
目標：不明
作戰區：火箭發射基地


於一輪小型敵機的攻擊後，上方使會衝出一群飛彈，而當遇到火箭的引擎時便要同時將之破壞。

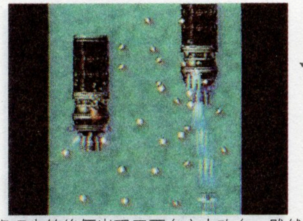

第三節火箭會先向玩者射出V型散彈。


第二節火箭會於出一群空雷及放出散彈，玩者應貯砲攻擊火箭本體，而自機則對付空雷。


跟首左面會放出巨型炸彈，此時應以貯砲攻擊炸彈，自機則攻擊本體，之後火箭便會於右面放出巨型炸彈。


之後會再有空雷放出，處理方法一樣。

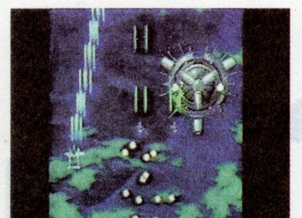

最後一節火箭會向玩者射出擴散彈，同時會有敵機在兩面後方出現。



處理火箭後便出現了兩台空中砲台，雖然發彈多，但玩者只要先放貯砲攻擊一台，於是自機便可一面攻擊另一台，一面於邊位走位。



首領出現時先會向四方放出三行一組的散彈，處理方法很簡單，玩者可先於中間放貯砲，並在首領出現時移到左面，當中間的子彈消失後便回到中間。



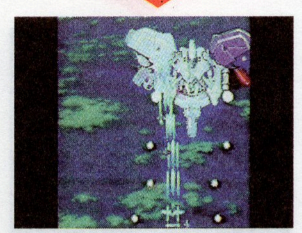
之後首領便會一面移動一面向前方放出擴散彈，玩者只要走位與之跑相反軌道便行。



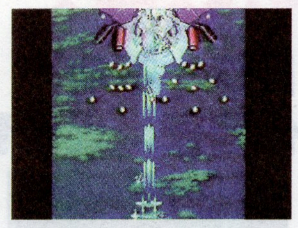
跟著便是向左右兩面放孤型彈，由於密度不高，故不難處理。



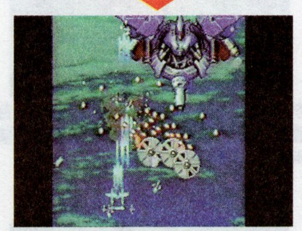
緊接首領便會射出兩層圓彈，玩者只要先拉後及橫移便可找到空位。



最後型態的首領會先向前方放出兩行平行的子彈，玩者大可跑到中間的位置一面緊隨移動一面攻擊。

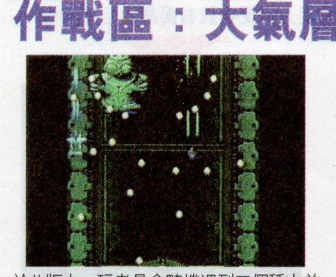


之後左右兩砲口便會放出兩組扇形彈。

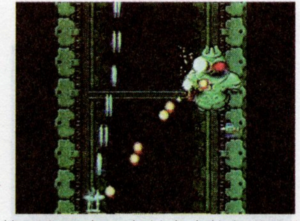


跟着除射出擴散彈外，還會有數個空雷，玩者必要射下，因它們落到下方時便會散出大量散彈。

TARGET 7
目標：不明
作戰區：大氣層

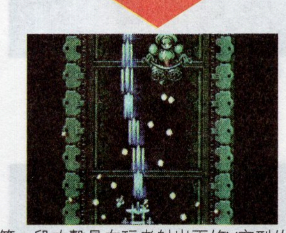


於此版中，玩者是會隨機遇到三個種中首領的，如是開左面的蓋便是這土偶，它的第一第攻擊是放出擴散彈，而於中間是有位走的。

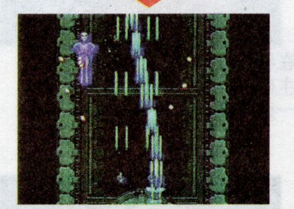


第二段是向玩者射出水柱般的直線彈，只要與它以相反軌道移動便可一面攻擊一面避彈。

如是開右面的蓋便是此魔法師，它的第一段攻擊亦是散彈，只要拉後到底線便可較易找到空位。



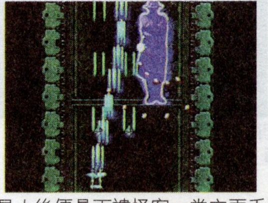
第二段攻擊是向玩者射出兩條V字型的水柱彈，玩者如有信心可於中間的空位移動，一面攻擊一面避彈，但如不行亦可在側面走位。



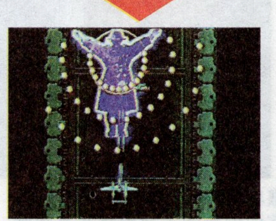
如是開上面的蓋便較麻煩，中首領首先是一外星人，第一段攻擊是擴散彈。



外星人的第二段攻擊是兩層扇形彈，只要跑到它的相反斜方向便很易找到空位。



外星人後便是雨褸怪客，當它兩手緊閉時便會放出扇形彈，處理方法如外星人的第二段攻擊般便可。

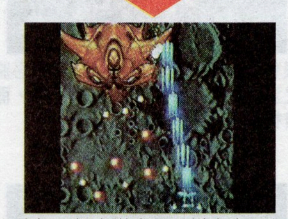


當雨褸怪客張開手時便會射出太陽般的擴散彈，玩者只要拉後便可從變大了的空隙穿過。

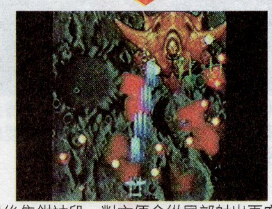
至於首領方面，此版亦是不定的，如是蝎子的話，對方首先會以左右鉗輪流射出V字型的彈，只要從其下方避過便可同時攻擊。



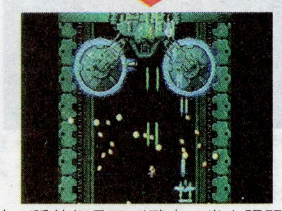
之後其尾部便會射出水注彈，只要是以相同方向橫移便可。



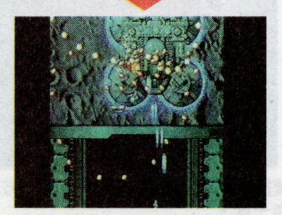
之後蝎子便會變身，同樣先會以左右鉗輪流射出擴散彈，只要拉至左右位便可避過。



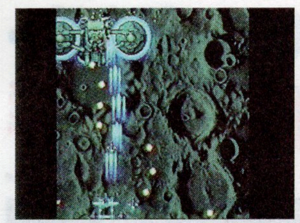
最後隻鉗被段，對方便會從尾部射出更密的水注彈，玩者只要同樣地走相反方向便行，但反應及速度一定要快，因此時首領的速度亦很高。



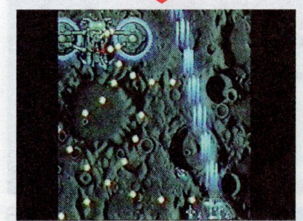
第二種首領是巨型戰車，當它張開時便會向玩者的位置射出散彈，玩者只要預先走到一邊引它射向，之後立刻走位便可。



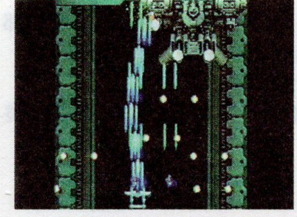
當戰車縮起時，中間的砲塔便會射出孤型散彈，只要拉後便不難走位，玩者切記不要太勇跑得太前。



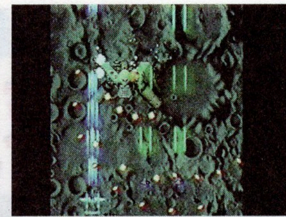
爆甲後戰車的本體便會出現，首先它會射出水柱彈。



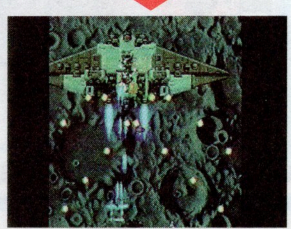
之後便會射出交叉水柱彈，玩者必需保持與首領同步橫移來找空位。



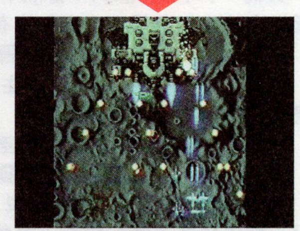
最後一種首領是機械人一台，對方先會追着玩者射出直線彈兩行，但由於子彈是平行的，故只要跟着在中間通過便行。



爆甲後首領會分成上半身轟炸機及下半身移動砲台，玩者先要毀掉下半身，而砲台會射出扇形彈。



下半身爆後轟炸機便會出現，它會射出如流水般的V型彈兩層，中間雖看似有位，但其實最後是會被封的，玩者先要在中間，之後便一定要橫移。

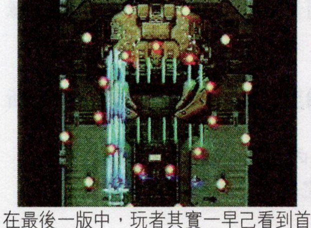


最後轟炸機爆甲，同時會在左右兩面射出V型彈，玩者只要先貯砲打一邊，之後集中射另一邊便可，如沒有貯砲便可跟死一面作遂個擊破。

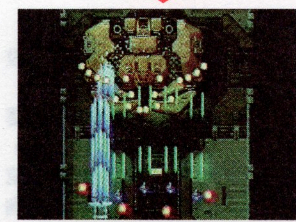
TARGET 8

目標：不明

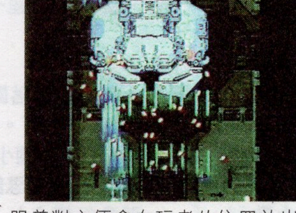
作戰區：月球表面



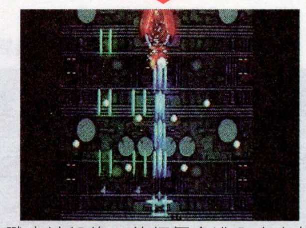
在最後一版中，玩者其實一早已看到首領（中間出現的紅珠），但它首先會進入蟹型戰車中成為中首領，一起動它便會射出太陽形擴散彈，故開始時不應停在正中間。



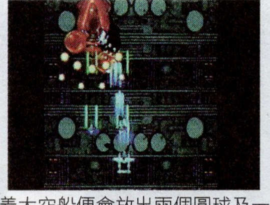
之後中首領便會縮起兩爪射出扇形擴散彈，玩者可從兩側穿過。



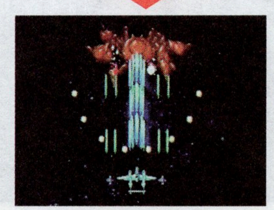
跟着對方便會向玩者的位置放出散彈，玩者同樣可先拉到一邊令彈幕集中在一邊，之後便可走位。



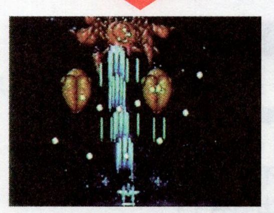
戰車被毀後，首領便會逃入太空船內，太空船先會向玩者射出V形散彈，保持在中間便可避過及同時攻擊。



跟着太空船便會放出兩個圓球及一起射出擴散彈，玩者除要射下圓球外亦要盡快毀掉太空船，否則圓球會不斷放出。



太空船爆後，首領便會現出真身，但先會以第一形態作戰。同樣地開始玩者不應停在中間，否則便會中正第一段攻擊扇形散彈。



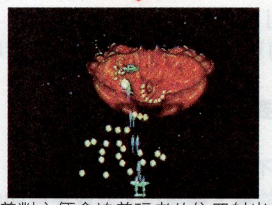
之後首領會多出兩隻爪及放出擴散彈，玩者要小心撞到爪，因為這是會失去OPTION的。



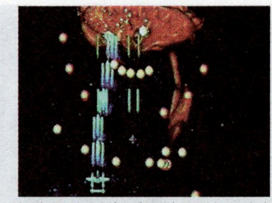
跟着爪便會不時張開射出三粒大散彈，再加上首領本身射出的扇形彈便十分麻煩，玩者這時可向斜後拉開來找空位。



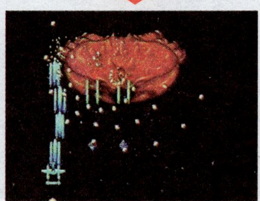
首領的第二形態是一隻蟹，同樣地在出現時會失驚無神散出圓形彈陣，玩者同樣不要停在正中間。



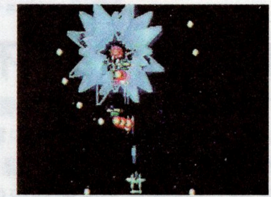
跟着對方便會追着玩者的位置射出散彈，玩者亦可以左右走位來拉開焦點。



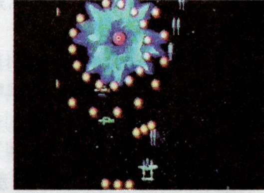
之後首領除射出扇形大彈外亦會輪流伸出巨鉗及放出大彈，走位方法是左面伸出走右面，如此類推。



最後對方便會縮起及射出扇形擴散彈，由於彈陣十分整齊，所以只要拉後便可找到位走。



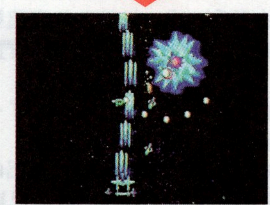
最後，首領便會以真正形態出現，不過其攻擊方法竟然是十分單調的，故玩者只要記熟各步驟便可，首先是射出左右散彈及直向大彈，但記着有一面是缺口。



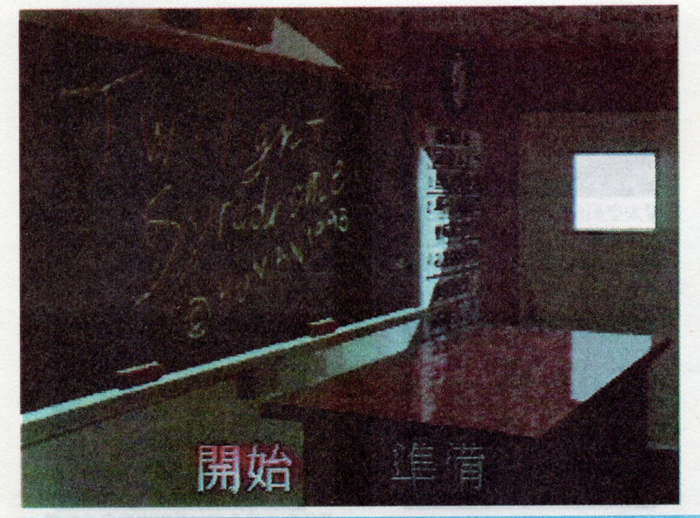
之後是太陽式發射大彈，但要記着每次有3粒是直向的，此時不應上推，應以橫移處理。



跟着是高速橫移射出水柱彈，保持在最低便不難走位。



最後再回到攻擊方法一，直到永遠，阿門。



TWILIGHT SYNDROME~探索編~ 迷離夜症候群 ~探索編~



TEXT：榕樹頭ARES

第三之傳說

雛城高校的七個不可思議

下午，雛城高校。放學鐘響起後，學生們便準備回家或課後活動，當然亦有學生留在課室中聊天，畢竟，這也是一所女校來的。而岸井美荷便正與同學們在課室閒談。

君香：「喂岸井，這所高校的七個不可思議是真的嗎？」

美荷：「吓，妳竟不知？這可是超出名啊！」

美保：「……是初次聽到哩。」

君香：「怎麼好像提不起興趣似的啊？」

美荷：「呀，唔，不想聽哩。」

美保：「只因岸井與人説話是有計劃的啊，是又想收集有關傳説的事吧？」

君香：「是啊是啊，長谷川前輩也説十分煩厭哩。」

美保：「我、我也有聽説過啊。」

美荷：「……吓，妳們聽到長谷川前輩説過這些話嗎？」

美保：「……這倒也不是親耳聽到的，只是從朋友中聽到……」

美荷：「吓……喂，妳怎麼會聽到這些事的，我最近很討厭嗎？」

美保：「吓？怎會啊，只是妳時常自己隨意作些傳説出來而令人困惑罷了。」

君香：「是啊是啊，就是如此哩。」

美荷：「……嗚，畜生～～！」

吐出憤怒的一句，美荷便一氣跑出了課室，其實這也難怪的，當自己的信譽及尊嚴受到如此嚴重的破壞時，任誰也會暴跳如雷吧。而衝出課室後，美荷便立刻跑到由歌美的課室問個究竟。而當美荷到達時，由歌利亦正準備離去了。

美荷：「前輩，稍等一等好嗎……」

由歌利：「妳怎麼了啊？心情看似很差啊。」

美荷：「請不要再挖苦我了！前輩……要老實答我哩，我真的……十分令人煩厭嗎？」

由歌利：「……吓？怎麼這樣説？」

美荷：「……是我的朋友們聽到前輩妳這樣説的啊……是假的嗎？這一定是假的啊？」

由歌利：「不，別這樣想了……不要再喋喋不休了。」

美荷：「……是真的嗎？」

由歌利：「我自己本人説出的也還不相信嗎？」

美荷：「果然是哩，我早已這樣想的啊。事情由又怎會差得如此的呢，傳説可會是時常流傳的啊，現在開始會多加注意了。」

由歌利：「妳，還聽到甚麼嗎？」

美荷：「怎麼，我不是她們的一路啊。不過從她們間聽到有人説前輩妳與那生物科的實習老師有甚麼關係啊。」

由歌利：「那、那是妳的傑作嗎？」

美荷：「可～～惡啊！當然不是啊！前輩看得上的人又怎會是那超老土的生物狂好者，完全沒有可能。我絕對沒有説過呀！」

由歌利：「呼……那麼那實習老師又怎樣？」

美荷：「吓？呀，給人毫無主見的感覺，又軟弱，説來就像一隻烏龜似的。嗚嘩！不掂當！」

由歌利：「那又不至於這樣差啩！」

美荷：「……怎麼前輩妳會發怒的？……咦？……難度……」

由歌利：「…………（心裏説：『果然是……』）」「係係，是我不好，妳這樣幫了我一個忙，真的多謝了哩。」

美荷：「真攪不明白哩，甚麼幫了一個忙。好，那我便給了妳一個人情，那拜託妳，聽我説説好嗎？」

由歌利：「唔？」

就這樣，美荷便不經意地達成了她的目的，而由歌利亦不自覺地踏入了美荷的臨時圈套中，當然，身為由歌利的死黨的千里亦順理成章地被拉下了水吧。於是三人探險團便決定於當晚進行探險，目標便是探索「七個不可思議」的真偽。

當晚，三人便於雛城高校校舍的走廊中集合。

美荷：「……呀，當探索七個不可思議時，有一點是一定要注意的。」

由歌利：「注意？」

美荷：「那便是一定要於日落開始至午夜12時這段時間中，將所有不可思議的秘密全部解明啊。」

由歌利：「吓，那麼在這4個小時內如不能完成又會怎樣？」

美荷：「那便會陷入七不可思議之呪中！！」

由歌利：「……那會怎樣？」

千里：「喂喂，我可完全不知道這事哩，甚麼是學校的七不可思議呀？」

由歌利：「是啊，美荷，那最重要的部份究竟妳知不知的啊？」

美荷：「當然知啦！」

於是美荷便道出她所知的雛城高校七個不可思議……

「第一個，新校舍的第13級樓梯……

於新校舍上通往天台的樓梯，在晚上是會增加了2級，變成13級的……而當數至第13級時，那死去的男生的幽靈……便會全身淌血地出現，像喪屍般跑向那數梯樓的人，而目的便是要令那人像他那樣

從樓梯上滾下來死掉……」

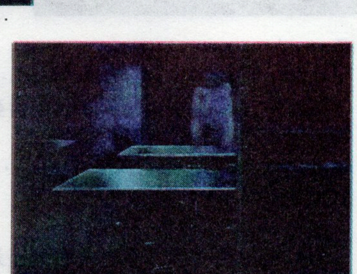
「第二個，被詛呪的石膏像……



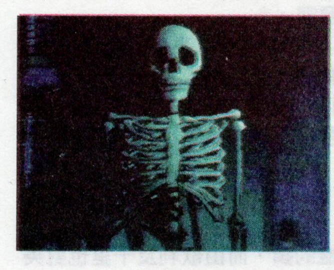
在美術預備室中是有數個石膏像的，但其實其中一個是埋入了一個真的頭骨的。至於那個石膏像每當晚上便會從眼中流出血淚出來……不過傳説便説當到另一日的早上時，那些血跡便會消失得無影無踪……」

「第三個，幽靈的談話聲……

深夜，當行經圖書室時，房中深處便會傳來幽靈的談話聲。不知是甚麼人的聲音……有時是笑聲、有時是痛苦的叫聲，總之是混集着……在持續數小時後，不知怎樣的又會回復平靜，這是所有聽過的人也未能理解的……」



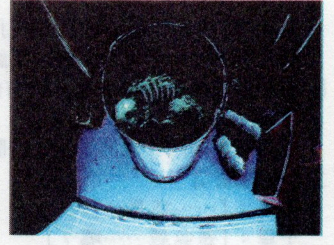
「第五個，生物預備室的骨格標本……



沒有特定的時間，人們只是知道這骨格標本是會動的……那其實是一個不知自己已死去了的幽靈，為探求合用的肉體，於是便操縱那標本來達到目的，而這看似不會動的標本，其真正的目的便是奪去合用的人類肉體，如果日間時站在標本面前太久便會被那幽靈記着樣貌，之後便會被……」

「第六個，打不開的打掃工具櫃……

於校園中不是有一小屋的嗎？而那小屋中是有一個很殘舊的貯物櫃的，至於在貯物櫃中便埋葬了一隻黑貓的屍體……而在日間，那貯物櫃是絕對打不開的，這是誰也不明白的事，但是…………當午夜時便會傳出嗚叫……是由緊閉着的貯物櫃中的貓傳出的……此時如聽到嗚叫及將那打不開的門打開了的話，那麼打開的人便會……」



「第七個，田徑部員之幽靈……



是跑步……不過是旁若無人不停地……於校園中的賽道中，當晚上沒有人看到時便不停爆走的田徑部員幽靈……」

原來，這便是雛城高校的七個不可思議。雖然美荷已數到第七個，但數來數去也似乎還差一個……

由歌利：「第四個呢？」

美荷：「吓？」

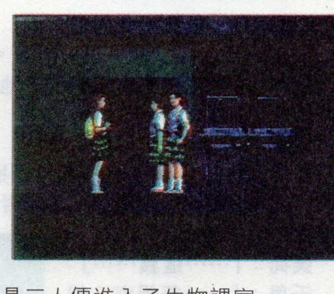
由歌利：「第四個是忘記了嗎？」

美荷：「等等啊，怎麼説出這些説話……真傷心啊。唔，這個嘛……呀，是了其實第四個不可思議是……」

由歌利／千里：「……第四個是？」

美荷：「數學老師N及體育老師T是同性戀的，而且還相戀的啊～～！」

由歌利：「…………吓。」



哇，咁都得！明顯地美荷又在作故仔了，於是由歌利及千里亦不再理她，並且立刻開始探險。

美荷：「前輩，不是要調查有關生物預備室的不可思議的嗎。」

正當由歌利及千里向前走時，美荷竟立刻叫住了二人，原來三人根本就站在生物課室門前。於是三人便進入了生物課室。

美荷：「這便是第五個不可思議，會動的骨格標本！」

由歌利：「怎麼完全不動的啊？」

美荷：「別人的説話要聽到最後啊。要遇到怪奇現象可要時間的配合、運氣及……」

看見美荷又開始發表「偉論」，於是由歌利心想不如聽聽千里的意見，況且以千里的靈感總比美荷的「直覺」可信吧。

由歌利：「喂，千里，這裏……」

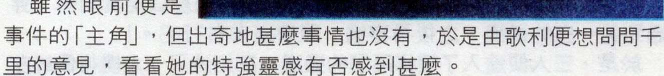
美荷：「等等、等等，前輩！我剛説到半路中途呀。」

由歌利：「相對於妳的説話，千里的感覺更加可信啊！」

美荷：「……怎麼這樣説啊，這樣我可不太喜歡啊！」

由歌利：「好了好了，這倒沒有甚麼的。」

美荷：「嗚……下次不要再這樣了啊！」



跟着，三人便行至房的右面，並且在那骨格標本前停下注視。不過，似乎還沒有甚麼預計中的事情發生……

由歌利（心裏説）：「……甚麼動靜也沒有哩……」

雖然眼前便是事件的「主角」，但出奇地甚麼事情也沒有，於是由歌利便想問問千里的意見，看看她的特強靈感有否感到甚麼。

由歌利：「千里，這件傢伙……怎麼了？」

千里：「唔……沒有甚麼特別的感覺……」

美荷：「吓？但這不是人骨來的嗎？怎麼沒有甚麼特別，怎會啊？」

千里：「吓？是仿製品……嗎？」

美荷：「這不是真傢伙嗎？！」

由歌利：「這是玩笑嗎？還以為是真的哩，真利害啊，美荷。」

隆——隆——隆——

美荷：「呀——！！」

千里：「…………」

就在由歌利正挖苦美荷之際，房中竟突然傳出一陣震動，是地震嗎……？

由歌利：「……地震？」

美荷：「不！是幽靈！這是，幽靈的行為啊！」

由歌利：「…………」

千里：「……是由下面傳上來的嗎？感覺上是地下傳來的音響……」

聽到千里這樣説，由歌利亦放心不少了，至少也不是有幽靈在房中作怪吧。但為求求個明白，故由歌利便主張跟據千里的感覺，到地下看個究竟。

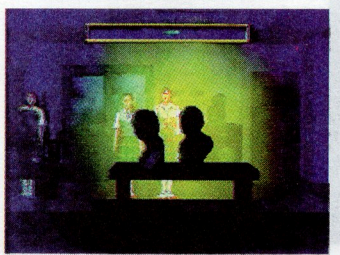
由歌利：「到這裏的下面吧……」

千里：「但是，地下室……」

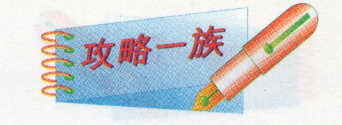
雖然千里有些猶豫，但最後三人也向地下室進發。

千里：「由歌利！那些隆隆聲越來越大啊。」

由歌利：「果然，有同感？！」
終於，三人到了地下室的門前。
美荷：「有聽說過原來學校有地下室的嗎？」
千里：「由歌利……」
由歌利：「唔……唔。」
於是，三人便躡手躡腳般推門進入了這地下室。當進入地下室後，三人便看到一台氣鍋，氣鍋看來十分殘舊，看來是用作燒熱水作生物室之用的。
美荷：「……這裏……」
千里：「……氣鍋室？很利害的振動哩……」
美荷：「這不就是機械室嗎……非常嘈吵啊。」
由歌利：「……？那我明白那骨格標本的振動原因了，就因為這東西振動……原來如此哩……」
千里：「這東西搖動得這樣利害，沒有問題嗎？」
由歌利：「不會爆炸吧……」
咇——
三人：「！！！」
就在此時，氣鍋的水突然沸騰起來，而且還發出一陣刺耳的汽笛聲。由歌利等人冷不防有此情形，立時也嚇得心臟也從口中跳了出來！
三人：「嗚哇——！！」
隨着一聲驚叫，三人立刻以極速跑離了地下室，最後才在走廊停了下來喘氣。
由歌利：「等等呀……剛才、真的、很響呀。」
美荷：「感覺到、自身的危險啊……實行了直覺才行動哩。」
看來第一個不可思議已解明了，於是在回過氣後，三人便向右面進發，準備解明第二個不可思議。當到達樓梯時，由歌利便轉身問美荷下一個目的地。
由歌利：「下一個是？」
美荷：「到美術室吧，被詛咒的石膏像的傳說應該是真的啊。穿過到另一座的通道，之後再穿過，跟着再向右行吧。」
於是，三人便進入了樓梯隔鄰的通道，在到達另一大樓後便經左面的通道再到達另一大樓，之後便向右行至盡頭，到達第二個目的地——美術室。
當進入美術室後，由歌利等人果然看到數個石膏像放在書桌上。
美荷「是第二個不可思議，被詛咒的石膏像！」
由歌利：「人像這些恐怖的東西，晚上看見可真不得了哩。」
美荷：「這些看似沒有甚麼特別哩……前輩，妳覺不覺得這美術室有很多特別的石膏像？」
由歌利：「是……哩。」
美荷：「那『被詛咒的石膏像』，正隱藏者在這裏，就像樹在樹林中……隱藏着一樣哩。」「美術科的際田……這傢伙以前曾帶了一個石膏像回學校啊……有否聯想到甚麼呢？」
剛才於生物室才上了美荷一次當，眼見美荷又想發表偉論，由歌利不禁打斷她的話柄，想盡快開始調查……
由歌利：「喂呀，又有話説……怎麼半路中途又有情報㗎？」
美荷：「呀，可惡呀！妳這説話真的傷透我啊。」
由歌利：「好了好了，説來聽聽吧，那些石膏像中究竟有甚麼不妥呀？」
美荷：「……嗚。」
由歌利：「那就這樣吧……」



眼見美荷不發一言，於是由歌利亦乾脆不理她，並且立刻由左面開始調查桌上的石膏像。
由歌利：「……出乎意料頗重啊。」
當由歌利檢查到第四個，她便發覺到這個與其他三個石膏像有些不同。
由歌利：「這個有些不同哩……」
美荷：「看來倒沒有甚麼特別啊……」
跟着，三人便在背後的小櫃中看到一小型石膏像。
由歌利：「這個倒輕得利害。」
由歌利：「這，個，嘛，小姐呀，這樣細小怎不會輕啊？還是調查其他的吧。」
由歌利：「知道喇，看看吧。」
雖然美荷這樣説，不過由歌利還是細心地查看這人像。
由歌利：「唔，看來不像有問題啊。」
美荷：「唔？怎樣了？」
由歌利：「這裏看來沒有甚麼問題哩。」
跟着，三人便查看隔鄰的書櫃，看看會不會有甚麼發現。
由歌利：「咦，一個石膏像也沒有嗎？」
千里：「只有設計用的工具哩。」
之後，她們便行到門口的貯物櫃前，不過當由歌利想拉開貯物櫃的門時便發現似乎上鎖了。
美荷：「真天真！！用鑰匙鎖了便以為可阻止到我嗎，太天真了！」
説罷，美荷便立刻蹲下把弄貯物櫃的鎖，而由歌利及千里也對美荷這反應有些奇怪。
由歌利：「妳現在又攪甚麼鬼呀……」
千里：「…………」
美荷：「啦～～啦～～啦～～」
就在美荷一面哼出小曲時，不經不覺她便用百合匙將貯物櫃的鎖開了，看來今次的探險她可是有備而來的哩。
美荷：「攪掂了……」
成功開了櫃門，當然是第一時間看看有甚麼收獲吧，於是美荷便立刻探頭查看。
美荷：「……這是？」
千里：「是盆栽……嗎？」
由歌利：「怎麼會放這些東西在這裏㗎……？」
美荷：「我明白了……這是在將戀人的頭切下來後，然後放在……」
由歌利：「不要説這些令人心寒的説話啊，住口吧！」
美荷：「嗚，很咄咄迫人的氣勢呀。」
可惜，雖然美荷出動了法寶將櫃門打開了，可是櫃裏面卻是空空如也，可説是枉費氣力。跟着三人便行至房右端的房門，希望於門後有新發現。
美荷：「應該不在美術室了啊，那石膏像應收藏在這裏啊！」
然而就在此時，一陣腳步聲突然出現，而且越來越近，看來有人正行近美術室！
千里：「有人來了！」
雖然不知來者是誰，但不論如何，如被發現了可會被停學處分的，於是由歌利便着各人立刻隱藏，不要被對方發現。
果然，對方真的進入了美術室，不個來者原來便是第二個不可思議的「主角」——際田老師。
際田：「嗨！……甚麼人在這裏！」
美荷（輕聲地）：「……那殺人犯。」



由歌利(輕聲地)：「噓！」

際田：「是聽錯吧……」

看見沒有甚麼動靜，於是際田老師亦相信只是心理上的錯覺，於是在查看個四周後便回去了。在際田離去後，由歌利三人便站回起來。

美荷：「終於走了……不過，他為甚麼這樣夜仍跑到這裏……這樣，似乎與找到答案沒有分別了哩。」

由歌利：「喂……剛才際田……不是站在那木架前的嗎？」

美荷：「是啊，那又怎樣……？」

千里：「那裏應隱藏了一些東西……之類啊。」

美荷：「說來又是啊！」

跟着，由歌利便行到剛才際田注視的木架前查看。

由歌利：「打開喇……」

當由歌利打開那木架時，木架中果然收藏了另一個石膏像，難度際田老師真的……為求解開真相，於是由歌利便拿起查看。

由歌利：「果然……！」

美荷：「重嗎？」

由歌利：「……重呀。」

千里：「但是，這個……知不知裏面的是甚麼？」

由歌利：「我可聽不出啊……」

於是，由歌利便將石膏像傳給千里查看，希望一向細心的千里能找到一些頭緒。

由歌利：「千里，有甚麼嗎？」

千里：「唔……可以敲敲來聽聽嗎？」

跟着，千里便用手指輕力地敲敲石膏像的表面，從聲音上聽來，石膏像是空心的。

千里：「裏面，看來是空心的……」

由歌利：「那為甚麼這樣重的呢？」

千里：「還有，聲音怎麼不同的？等等，搖搖看好嗎？」

於是，千里便將石膏將搖動，而從傳來的聲音聽來，似乎藏在石膏像中的是一些金屬，那麼藏有頭骨的論點己推翻了，但裏面的又究竟是甚麼呢？

由歌利：「這聲音……」

千里：「唔、或許……」

由歌利：「……那當中的究竟是甚麼呢……？」

美荷：「那，不如放回去吧……」

說罷，美荷便強取了石膏像及放回木架中。

美荷：「唏！唏呵！！！」

轟隆——



不得了，意料中的最惡事態終於發生了，當美荷將石膏像放回木架中時，竟不慎將石像掉到地上，當然石膏像亦成為了碎片！而剛才由歌利一直不把石膏像傳給美荷便是想避免這事發生，不過，事情往往也好像早已安排好了般，即使如何避免也總會遇上……

由歌利：「呀……果然。」

千里：「那麼怎算好……？？」

美荷：「……呀！這原來是錢箱！」

由歌利：「……吓？」

美荷：「這東西我曾在郵購廣告中看過的，有人曾買過的，待我想想，是了！是際田買的嗎？」

由歌利：「原來如此，但現在打破了這東西哩……」

美荷：「是不可抗力啊，這可是引力呀！無事發生、無事發生……好，下一站、下一個！」

由歌利：「…………」

聽到美荷如此推卸責任，由歌利及千里也無話可說，而且不打破了也打破了，難度要立刻向際田老師自首賠罪嗎？世上可有一種叫停學的東西呀，唯一的解決方法便只有如美荷所說般「無事發生、無事發生，唔關我事吧。」。跟着，三人便立刻離開了美術室並向下一個不可思議進發。

美荷：「由這裏開始要快些進行了，所剩時間已不多啊。」

於是，三人便開始快步向左面步去，當到樓梯口時，由歌利便問美荷下一個目的地在那裏。

由歌利：「這裏最接近的是那一個呀？」

美荷：「在這裏步下樓梯，之後在右面的門步出……那是第六個不可思議，有黑貓屍體的小屋啊……」

跟着三人便步下樓梯，當到達地面時，由歌利便再次發問。

由歌利：「這裏行去便是最近的一個『七個不可思議』嗎？」

美荷：「是不可思議的第六個，在小屋中有一打不開的門，裏面是埋葬了一隻黑貓的……」

於是三人便向右面步去，而當步至第二度門時，美荷便說這門是可通往目的地的。

美荷：「這裏、這裏呀！這門是可通至校園的啊，不是要到小屋的嗎……？」

跟着，三人便步入了校園，並在小屋前停下。

由歌利：「是這裏嗎……？」

美荷：「是啊，第六個不可思議，小屋中放置工具的櫃是打不開的，而裏面便埋葬了一隻黑貓的屍體！」

由歌利：「不過……藏在打掃工具中？要進入小屋嗎？」

雖然由歌利有些不願意進入這陰森的小屋，但美荷這時已打開了門了，於是便唯有硬着頭皮跟着進入。

由歌利：「十分陰森哩……」

美荷：「有關這個不可思議哩……我也有一些有趣的話要說說啊。」

看見美荷這樣興緻勃勃，就連由歌利亦給她提起了興趣來了，不過由於美荷以往的記錄實在不大良好，故由歌利亦先警告美荷不要說無謂的話。

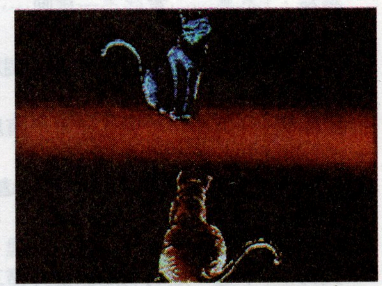
由歌利：「無關重要的說話可不要說啊。」

美荷：「那可是既珍貴又有用的哩，待我慢慢說來吧。」

由歌利：「真煩啊，要說便快說呀。」

美荷：「是了是了，那聽着吧。」

於由歌利的「威嚴」下，美荷便立刻刪去了大量無關重要的技節，同時道出事情的要點。



美荷：「以前，在這裏是有兩頭黑貓的，而這兩頭黑貓的關係也非常要好，任何時間看見牠們也是兩頭一起的。可是，不知何時開始，雄貓竟突然不知所踪了。」

「跟着……由雄貓失踪的翌日開始，不知何故雌貓每晚也跑到這裏寂寞地鳴叫……於是，傳說就此而起，不過這只是開始而矣。那頭雄貓，其實是被人所殺的，而牠的屍體便被藏到打掃工具中，當雌貓知道後，牠便每晚也跑到這裏鳴叫……就這樣，當雄貓聽到那悲鳴及回答時，那放着工具的貯物櫃的門便會打開。」

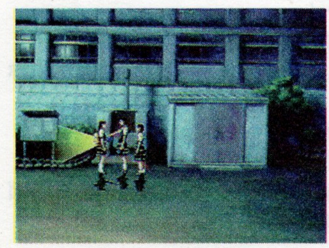
由歌利：「呼……啤，這便叫有趣的話了嗎？」

美荷：「吓！？死去了仍然相戀着啊，怎麼妳不覺感動的嗎！妳的情趣可十分不足啊，前輩！」

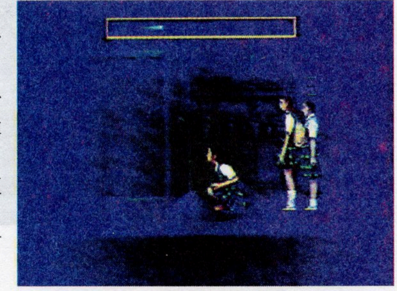
由歌利：「是妳說得不夠動聽啊……」

眼前自己在爭辯中處於下風，於是由歌利便逕自行至房的右端，並在一貯物櫃前停下來，當然千里及美荷也立刻跟上吧。在三人面前，是一個殘舊得有些過份的貯物櫃。

由歌利：「怎麼，沒有甚麼感覺的……」
千里：「怎麼沒有生物腐爛的臭味的……？」
由歌利：「一點感覺也沒有哩……」
美荷：「要抱着『信者則有』這信念啊。」
千里：「由歌利，真的要打開嗎？如果真的有死屍……妳可接受不了嗎？」
雖然千里所說的由歌利也曾考慮過，但反正已到了這地步，正所謂不入虎穴焉得虎子，故由歌利亦打算一氣打開貯物櫃的門及事件的真相。
由歌利：「的確是哩……不過總不能半途而廢吧。」
美荷：「That's right！」
對於這些「大膽」的行動，美荷當然舉腳贊成吧，而由歌利亦立刻打開貯物櫃的鐵門。
格——格——格——
通常英雄也是不易做的，就在由歌利少有地勇敢打開真相時，最令人懊惱的事發生了——貯物櫃竟上鎖了……
由歌利：「……怎麼？」
轟轟轟——
難得「出手」卻遇上這種事，於是由歌利便使勁地踢向貯物櫃，將一口悶氣發洩出來。
由歌利：「……怎樣了？」
美荷：「真可惜啊，如果開到門看到裏面的打掃工具，那麼便可看到真相了。」
由歌利：「正因為這樣我才使用暴力啊。」
千里：「跟着怎樣了？」
美荷：「嗱，這便輪到我出場了。」
這時，美荷便蹲下來查看貯物櫃的鎖，同時拿出剛才使用的百合匙，不過今次似乎不大奏效。
由歌利：「……不行哩。」
美荷：「離譜呀，竟然不行，看來今日的裝備並不可行啊。」
由歌利：「不如四周看看有沒有甚麼可打開這貯物櫃吧……」
跟着，三人便開始四周查看，而三人便步至左面的一個大貯物櫃前。在查看時，她們便發覺這貯物櫃是無有上鎖的。
美荷：「咦？」
由歌利：「這個，便是可打開的貯物櫃嗎……？貓，便在裏面嗎？」
美荷：「不是……有些不一樣哩……這東西怎會就這樣便開了？怎麼了？」
雖然話是如此說，但凡事總要弄個清楚吧，於是由歌利便準備打開這貯物櫃。
由歌利：「是啊……但是總不能這麼快下判斷吧。」
美荷：「Yes sir！！」
跟着，美荷便立刻以百合匙打開這櫃的鎖。
美荷：「OPEN THE SESAME～」
由歌利：「……沒有……貓……哩。」
美荷：「不過，這明明是放置打掃工具的地方呀！」
千里：「呀，螺絲鈒啊。」
由歌利：「用這個可打開剛才的貯物櫃嗎？」
美荷：「OK、OK啊，這不就能簡單地打開了嗎。」



雖然是可用螺絲鈒撬開那「謎之貯物櫃」，但由歌利亦不主張使用暴力來破壞物件，於是三人便行出了小屋，希望在附近找到鑰匙來打開那貯物櫃。之後，她們便行到小屋左面的焚化爐前。
由歌利：「總不能以破壞來打開那櫃哩。」
美荷：「咦？喂喂，不依呀，再找找看吖。」
由歌利：「根本沒有可能……回去吧？」
美荷：「可餘！怎麼要回去啊？」
由歌利：「OK，千里呢？」
千里：「唔……那麼，依美荷所說吧。」
美荷：「好嘢～以一人之數勝出～！」
由歌利：「那麼行吧。」
美荷：「這次可不會落空了！」
於是，三人便繼續在焚化爐前徘徊。這時，美荷似乎找到了一件有用的東西。
美荷：「呀……」
由歌利：「怎麼，是甚麼呀？」
美荷：「吓？這是甚麼……？」
由歌利：「……妳又玩把戲嗎？究竟找到了甚麼？有用的工具嗎？」
美荷：「……哎吔，這定是那貯物櫃的鑰匙了……」
由歌利：「呼——是鑰匙……哩。」
美荷：「呀！唔制呀……」
由歌利：「千里，要回去看看嗎？」
既然找了合用的鑰匙，於是三人便立刻回去小屋處，並且行至右端的貯物櫃試試鑰匙是否真的合用。
由歌利：「來吧，打開它吧。」
美荷：「……是真的嗎？可能有已爛得茸茸爛爛的黑貓屍體呀……」
由歌利：「那麼，妳說吧，我們究竟是為何而來的？」
千里：「…………」
跟着，由歌利便開始打開貯物櫃的鎖。
嚓——
美荷找到的果然是這貯物櫃的鑰匙，看來真相即將揭開了。
美荷：「JESUS……！」
由歌利：「說好了的呀，說好了要這樣的哩。」
門，終於打開了，但同時竟出現了一些低沉的貓叫聲！究竟貯物櫃中的是甚麼呢……？為探求真相，於是由歌利便探頭張望。
美荷：「甚麼……？」
看來美荷在中層中找到了一些東西，於是便蹲下查看。
美荷：「『貓緊急出發．布尼傑斯』……」
由歌利：「……貓的……飼……料？」
這時，三人身後傳來了一聲貓叫，跟着一頭小貓慢慢步至由歌利處，原來剛才的貓叫便是由這小傢伙發出的。
千里：「是誰呢，竟在這裏偷偷地養了一隻貓哩。」
由歌利：「那麼，貓的屍體呢？」
美荷：「這可是刻意做出的傳說啊。」
由歌利：「這小貓……看來有些餓哩，是嗎……」
咪——



由歌利：「是餓了嗎？小傢伙。」
跟着，由歌利便行至小貓處，並將剛發現的貓糧撒在小貓前。
由歌利：「來，吃吧，這是你的食物啊。」
美荷：「呼，那麼便到下一個目的地了，下一個！」
有關於黑貓的不可思議終於解明了，但事情的真相竟又是一個騙局，真是大煞風景。而由歌利三人便唯有寄望下一個不可思議不會再一次令她們失望吧。跟着，三人便離開了校園的小屋及回到校舍的地下。
之後，三人在進入校舍後便向左行及步上了樓梯，並於三樓處停步。而由歌利便問美荷下一個地點是在那裏。
由歌利：「下一個目的地是向那方向行的？」



美荷：「是圖書室啊，通過通道到舊校舍便到達第三個不可思議，『幽靈的談話聲』……」

由歌利：「圖書室嗎，應該是通過通道，之後向右行哩……」

於是，三人便通過右手面的通道直行到舊校舍。

美荷：「喂，前輩，到這裏便會遇上不可思議的第三個，傳説中的『幽靈談話聲』啊……真的要去嗎？就在那方向哩。」

跟着，三人便向右行至走廊的盡頭及到達圖書室的門口。

美荷：「七個不可思議的第三個，圖書室的幽靈談話聲！」「這可是最可靠的一個了，雖然沒有目擊者，但曾聽到過的証人倒十分多啊。」

由歌利：「証人嗎……是當夜更的人的談話聲吧……有沒有攪錯了呀？」

美荷：「……前輩，妳為甚麼突然這樣説啊？妳真的是這樣想的嗎？怎會有人當夜更時在圖書室獨個兒談話的呀，而且還説得啵啵哦哦的？」

由歌利：「……那，怎會知道啊。」

美荷：「這就是了嗎？」

眼見自己又處於下風，於是由歌利便立刻改變話題，問問千里對圖書室中的情形怎樣看，反正在這些環境也是千里出場的時侯了。

由歌利：「千里，要看看裏面的情況嗎？」

千里：「美荷，麻煩讓一讓開。」

跟着，千里便行至圖書室的門面，從窗口看看裏面的情形。

由歌利：「……如何？」

千里：「…………」

美荷：「逸島……前輩？」

千里：「甚麼也聽不到……哩，咦……」

由歌利：「咦？」

千里：「在　面，有燈啊，不知是誰忘記了關燈呢？完全沒有『靈』的感覺啊……入去嗎？」

由歌利：「那麼……入去調查一下吧。」

美荷：「是了是了，正等待着這積極性啊。我行先了！」

於是，美荷便一馬當先進入了圖書室，而由歌美及千里便隨後進入了。於圖書室中，三人只看到一片死寂。

由歌利(輕聲地)：「很靜啊……這裏看來一個人也沒有哩。」

這時，當三人步向房的右面時，房中突然傳來一些東西跌在地上的聲音！

美荷(輕聲地)：「這便是……第三個不可思議？」

千里(輕聲地)：「不過聽不到談話聲啊，可能是有人在這裏吧……」

既然已進入了圖書室，當然是要查出事情的真相吧，而主張確定事件的由歌利便打斷了二人的爭論。

由歌利(輕聲地)：「是不是在那小房間中呢？」

千里(輕聲地)：「那看看司書室那邊吧……」

由歌利：「…………！」

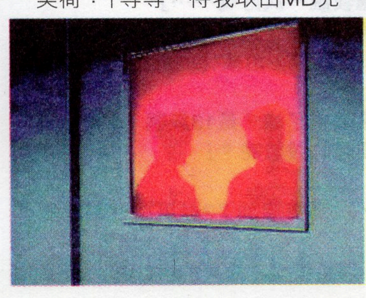
此時，由歌利竟聽到司書室中突然傳來了一些聲音，於是三人便躡手躡腳地步向司書室的門後，並且蹲下窺聽房中的情況。

由歌利(輕聲地)：「是幽靈嗎……怎麼好像有點不像樣的？」

美荷(輕聲地)「怎會不是啊，在這種時間、這種地點，普通人又怎會在這裏啊。」(編者按：咁妳哋呢……？)

這時，美荷便立刻取出錄音機把房中的聲音錄起來。

美荷：「等等，待我取出MD先……」



「這種事還是不幹了……」

「唔……你説甚麼呀？不要緊，這不會被人知道的。」

「不過，我們是教師啊！」

「喂喂，怎麼你突然這樣啊？昨天你的態度還不是這樣的啊……」

美荷(輕聲地)：「……唔？這把聲音……認到嗎？」

由歌利(輕聲地)：「……好像是新倉老師的聲音啊。」

美荷(輕聲地)：「另一個，是田村……？」

「一直以來這樣做是因為田村先生你是我的前輩，而且也常常關照我，所以你要我那樣我也……」

「喂喂，你説甚麼呀？這是你情我願的啊。」

美荷(輕聲地)：「這是……攪甚麼鬼呀？」

由歌利(輕聲地)：「等等啊，美荷，到現在妳還聯想不到嗎？」

美荷(輕聲地)：「吓，明白？究竟他們這是甚麼意思啊。」

由歌利：「……那……個哩。」

美荷：「哇，説給我聽啊，我還搞不明白啊，清楚地解析給我聽啊。」

由歌利：「……『親愛的』啊。」

對於這宗偶然發現的醜聞，這次竟是輪到由歌利越聽越有興趣了，於是她便決定繼續聽下去，而美荷幾經「調教」，終於也明白兩名老師在房中所説的是甚麼意思了，原來竟是不可思議的第四個——「數學老師N及體育老師T是同性戀的」，這回可真令人不寒而慄了！

由歌利(輕聲地)：「哎吔，這可真的有趣哩。」

美荷(輕聲地)：「不過，我可是一個小女孩啊～」

原來美荷也會覺難為情的……此時，房中再傳出了談話聲……

「對不起，但是這不是開玩笑，我今天真是不太舒服……」

美荷(輕聲地)：「哎吔，田村真的死纏爛打！」

由歌利(輕聲地)：「新倉的一方面……看來有些拒抗哩。」

千里(輕聲地)：「到此為止吧……」

美荷(輕聲地)：「妳講笑嗎！」

千里(輕聲地)：「太衝擊喇……」

美荷(輕聲地)：「呀——新倉可是我所屬的弓道部的顧問哩。」

千里：「…………」

美荷(輕聲地)：「逸島前輩，明天看到老師的樣子時妳説會怎樣哩～」

「沒有你在的話是不行的啊！」

「無論如何也要我做嗎？」

「喂，你別走啊！」

「我明白了。」

美荷(輕聲地)：「呀呀——新倉竟接受了這『禁斷的誘惑』呀！」

千里(輕聲地)：「……我回去了。」

由歌利(輕聲地)：「等、等等啊千里，等埋我呀。」

終於，千里也受不住這「衝擊」的事實(編者按：我都頂唔住！嘔……)，於是便立刻離去，而由歌美見狀亦唯有拉着美荷一起離去。但當三人轉身時，司書室的另一度門竟打開了，同時有另一群老師進入了司書室(編者按：吓！FREE PLAY！　！咁都得——！！)，之後便傳來了一陣熱鬧的寒暄。

「嘩！你都幾大隻喎，咁都抬到回來。」

「既然你叫到，我怎也要做喇！」

「是呀，平時買開的士多關門了，而特意乘車去買哩。」

「不過只是今晚而矣啊。」

「好了好了，開始吧。」

之後，房中便傳來一陣拆開零食包裝袋的聲音，跟着一陣搓麻雀的聲音傳出，而麻雀大會亦開始了……

由歌利：「…………」

美荷：「…………」

千里：「…………」

原來，圖書室中的司書室便是老師們晚上用來打麻雀的「秘密基地」，而那些鬼怪談話聲便是由老師們所發出的。至於第四個不可思議中的數學老師N及體育老師T亦不是同性戀的，一連兩個不可思議竟也是惡作劇……

由歌利(輕聲地)：「……這傢伙可真大整蠱哩。」

美荷(輕聲地)：「但這聽起來倒十分像啊……這是意外啊！這可是意外，還是一宗很易令人誤會的啊，很易令人誤解啊。」

千里(輕聲地)：「好了好了，反正已弄清楚真相了。」

由歌利(輕聲地)：「……千里，這是甚麼表情啊。」

千里(輕聲地)：「吓——？甚麼也沒有呀。」

雖然又是泡湯了，但總算是連續解決了兩個不可思議吧，於是三人便立刻離開了圖書室，向下一個不可思議的發生地點進發。而她們便先通過通道返回新校舍，之後便向左行，不一會，當三人行至樓梯時，美荷便說已接近了。

美荷：「在這裏行上的另一段樓梯便是傳說中的『13級樓梯』了……」

於是，三人便立刻步上樓梯，而在步上時，美荷便順便一面行一面數清楚學校的樓梯究竟是有多少級的。

美荷：「前輩！準備好了嗎。」「1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11……」



剛好是11級。

美荷：「……唔？新校舍的樓梯不就是有11級的嗎？」

由歌利：「……是哩。」

美荷：「那麼，傳說中的13級究竟……是怎樣的？」

由歌利：「……怎知道啊。」

跟着，三人便步到目標樓梯前及站着觀看。

美荷：「不可思議的第一個……於晚上增加出來的第13級樓梯！」

由歌利：「……是這裏嗎？看來與其他樓梯有不同嗎？」

美荷：「不過，單以肉眼看是看不到有分別的啊！」

這時，由歌利便想問問千里的意見，始終她的靈感總比美荷的情報可靠吧。

由歌利：「千里，有感到甚麼嗎？」

千里：「……唔，有些少……不是『人』的感覺哩。」

由歌利：「怎樣了啊，甚麼不是『人』的，吓……」

聽到千里這樣說，由歌利心裏亦不禁為之一怔，不過由於面子緊要，故她還是硬着頭皮，並且反過來問美荷為何甚麼也沒有。

由歌利：「這裏怎麼甚麼也沒有的啊？」

美荷：「怎可能啊！……沒有幽靈這話可是甚麼意思啊！。我們可不能甚麼也沒有看過便對事情斷言的……words by逸島前輩。」

千里：「美荷！」

美荷：「真的愛上了哩～逸島前輩可是自然的反作用者啊！」

對於被美荷「擻上枱」兼挖苦，千里可不大喜歡哩，故千里便立刻轉身背向美荷以示不滿。此時，身為千里的死黨的由歌美當然立刻發揮身為前輩的「尊嚴」吧。

由歌利：「美荷！」

美荷：「知道了，知道了喇。」

跟着，三人便立刻開始，此時，美荷便將事情的詳情道出。

美荷：「這個哩……便要說到在新校舍興建的時候了，這裏原是樓梯的平台來的，故放置了很多多出的書桌。可是就在那時……一名到這裏取書桌的一年級男生竟在樓梯上踏錯腳……理論上不是可用手拉着書桌的嗎？就是這樣，為了拉着書桌來取回平衡，他便連人帶書桌一併滾下，就這樣……他便直滾到走廊下，而頭便與地下猛撞，至於頸骨便應聲折斷了……結果當場死亡。但是……就因為這樣，那孩子的幽靈便於晚上在這樓梯出現，而出現的位置便是樓梯的第13級……」

說到這裏，美荷便指指樓梯下走廊的一角。

美荷：「就是那裏了，知不知為甚麼那裏變成了一片血海？是因為頭部受了重傷而流出的血而成的啊。」

千里：「是嗎……就是這樣嗎，但樓梯的第13級又怎樣……」

美荷：「這可是千真萬確的不可思議呀，就因為當時在那樓梯滾下來的孩子的幽靈呀……」

由歌利：「……大概這只是一個傳說啊，不過總算來到了，去吧，美荷。」

美荷：「吓？去吧？」

由歌利：「去數出樓梯的級數啊，不是這樣說的嗎。」

美荷：「……吓？前輩，不是一起去的嗎？」

由歌利：「怎麼我又要去啊！」

美荷：「但是，前輩妳看來並不相信啊……那麼便應不害怕的……是嗎？我卻害怕啊……那麼？」

本來，由歌利是想讓美荷吃點苦頭的，不過看到她那苦苦哀求的樣子又心軟起來，於是唯有又硬着頭皮做其「大家姐」。

由歌利：「讓開些吧……」

人類的敵人始終是人類，害怕可不是人人也可克服的心理障礙，正當由歌利想開始時，理智便令她突然停了下來。

由歌利(心裏說)：「等、等等……不行哩」

跟着由歌利便立刻轉身望向千里，當然，千里亦明白這是甚麼意思。

千里：「……要我去嗎？」

美荷：「逸島前輩果然是一個好人呀！」

由歌利：「……好嗎？」

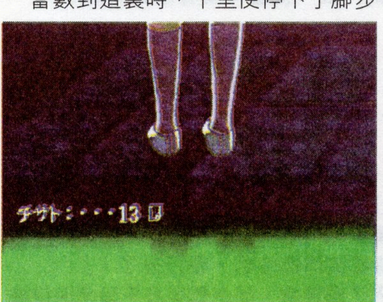
千里：「好吧，只要數出樓梯的級數便行了嗎？」

美荷：「逸島前輩，FIGHT～！」

於是，千里便慢慢步上樓梯，並一面步上一面數出樓梯的級數。

千里：「1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11 12……」

當數到這裏時，千里便停下了腳步，之後在一下深呼吸後……



千里：「……13」

美荷：「嗚哇……！！」

雖然是數出了共有13級，但一向細心的千里亦懷疑是自己數錯了……於是她便想再數一次。

千里：「……不算數啊，可能是我數錯了的，那麼，再數多一次好嗎？」

由歌利：「這便已足夠了，快些下來吧！」

雖然由歌利是這樣說，但千里覺得如不弄清楚自己便不會心息的，於是她便一面步回走廊一面再數一次。

千里：「1、2、3……」

當落回走廊時，千里便剛好數到第13級。

千里：「……12、13，果然是13級……」

這次倒是真的了！這時，美荷已按捺不住驚慌的心情。

美荷：「快逃吧～快點！絕對！！不會攪錯了！！」

雖然美荷是這樣說，而環境亦與傳說切合，但問題是到現時為止三人結果甚麼事也沒有，於是由歌利便想參考一下千里的意見。

由歌利：「喂，千里……有沒有甚麼不妥出現呀？」

千里：「…………不……沒有甚麼感覺啊，我亦想不到有甚麼不妥，這裏會感到甚麼啊？」

美荷：「不……不過！有13級樓梯可是不爭的事實啊！前輩，不逃走嗎？有甚麼事情發生時便來不及了！」

看見美荷這樣，由歌利便突然想起一些事，那便是有些人如不是親見再三看見事實，那到死也不會相信的，於是由歌利便打算由自己親身再數一次給美荷看。

千里：「……喂，美荷，妳聽我說一次好嗎……」

美荷：「逸島前輩～求求妳啊，離開了這裏才算吖！」

千里：「這可是重要的事啊，我問妳，這樓梯的級數，究竟是多少級？」

美荷：「吓？剛才妳自己不是數過了嗎？是13級啊，13級！」

千里：「這便行了，那麼日間時的級數呢？」

美荷：「……吓？」

千里：「如果是幽靈的原因……那麼增加了2級可不就是真的不可思議嗎？」

由歌利：「……不．過．哩，如果樓梯本身真的有13級，那麼妳



又有沒有話說……？」

美荷：「吓？吓吓——？……怎會這樣啊？」

由歌利：「肯定嗎！」

美荷：「吓、我？呀……當、當然啦，是11級啊……肯定。」

由歌利：「肯定？」

美荷：「……大概是吧。」

由歌利：「大概？」

美荷：「……是啊，曾調查過……的啊。」

由歌利：「還口硬哩～岸井小姐。」

美荷：「唔制呀，這是真的啊。」

雖然今次又是錯在美荷，但當千里看見由歌利這樣迫她時便覺不忍心，於是便上前打完場。

千里：「由歌利，不要再迫她了！」

由歌利：「超蠢材！」

看見千里竟這樣便放過美荷，由歌利亦沒有法子吧，於是便唯有離開這個地點，並向右行離去，但當行至一半時，美荷竟突然叫了一聲。

美荷：「呀……」

由歌利：「甚麼『呀』啊，全部也不是『騷靈』現像來的！呀，很疲倦了啊，不要再傻傻瓜瓜般啊！美荷，這真的徒然啊，下次不要預我了……」

看來由歌利的怒氣真的越來越利害了，千里眼見她越說越過份，於是亦忍不住口。

千里：「不過，有些也頗有趣啊，真的令我的心噗通噗通的加速跳動哩。」

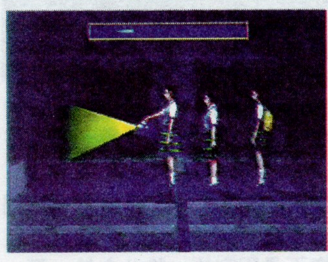
由歌利：「我可不覺得啊！」

美荷：「怎會啊……不要這樣快下結論好嗎，而且還有一個不可思議剩下啊，是最後的一個……到運動場吧，是田徑部部員的幽靈呀！」

千里：「是哩。」

由歌利：「唉，很累啊。」

美荷：「不要這樣說啦，來吧！」



最後，由歌利還是心軟了，於是一行人便立刻出發至學校的運動場，不過由歌利的怒氣似乎還未消哩，故她還是一面行一面嘀咕着。

由歌利：「妳呀，為何總是這麼不負責任的呀？」

美荷：「嗚……以後每次情報得手後便先給妳看……那，怎樣？」

由歌利：「一厘米也不能遺漏哩，妳呀……」

不經不覺，三人已步至運動場了，而由歌利竟仍可不停地向美荷繼續說教……

由歌利：「……真是的，對妳說了多少次，連我也開始覺得不妥，妳說這是不是不應該的？」

美荷：「說得對哩……真的以後不會了，會緊記的了！」

由歌利：「緊記……妳真的會了嗎？妳……」

千里：「等、等等啊，由歌利……那裏、那裏呀！」

正當由歌利還像一個老太婆般對美荷作馬拉松說教時，千里突然看到運動上有些東西……

當三人再走前些觀看時，便看到運動場上好像有一個人正以高速跑步，但問題便是那人的速度是快得令身後揚起一陣砂煙，如不看到人影還會以後是一輛跑車哩！

美荷：「得了！看看，出現了！今次的便是……不可思議的第七個！於校園中的砂煙上疾走的田徑部部員的幽靈，果然出現了啊！」

千里：「知道了哩，美荷。」

由歌利：「……等等，說不定又是冒牌貨啊。」



美荷：「怎會！怎麼這樣說啊，不是的的確確看見了嗎！」

就在由歌利及美荷爭辯時，不可思議的事發生了！

三人：「！！！！」

就在這時，在運動場中以高速跑着的「人」竟跑向由歌利三人處，並且以高速在她們面前掠過。當定神一看，原來那人是身穿古代衣服，背上背着柴，一面以高速跑着一面閱讀手中的書的，不過最大的問題便是「他」可是那個放在校門前的銅像——○宮○次郎銅像……看到這情形，不論是由歌利、美荷及千里也看得目定口呆。

由歌利：「…………」

美荷：「…………」

千里：「…………」

由歌利：「喂，聽我說說好嗎？」

美荷：「……是？」

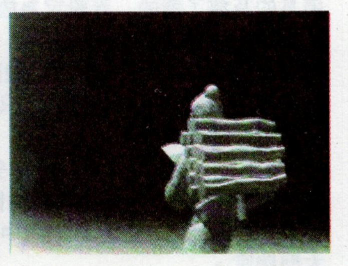
由歌利：「傳說中那個哩，應不是田徑部部員的幽靈啊。」

美荷：「是○宮○次郎的銅像……這個，絕對是真傢伙哩……」

千里：「意料之外哩。」

由歌利：「……是嗎……」





結果，竟然連最後一個不可思議也是「純粹」傳說，不過，最後發現原來於校園疾走的不是田徑部部員卻是○宮○次郎的銅像倒也是個意外收獲，而今晚的冒險也應完結了吧。

由歌利：「……真的很累呀，美荷，下次記得預我的一份呀，真想再遇到這種事啊！」

美荷：「可惡～啊，前輩，剛才妳又說過甚麼！？」

呵呵！被捉到了話柄了，為求扯開話題，於是由歌利便立刻將焦點放到千里處。

由歌利：「千里～想去吃拉麵嗎？」

千里：「唔，好啊。」

美荷：「等、等等啊……我又去啊。」

就這樣，雛城學校的七個不可思議便被解明了，而被騙了一整晚的由歌利、千里及美荷三人便抱着輕鬆的心情回程，雖然今次的努力是枉費了，但最後的事情倒也十分有趣哩，總算是一個小小的彌補吧。

《未完待續》



迷宮創造課程最後一講

迷宮創造者

DUNGEON CREATOR

TEXT：J.J



如何製作地圖

經過了兩期以來的設定後，今次終於輪到將這些道具，魔法，怪物，陷阱都通通放進圖版之中。

當你選擇了地圖的指令後，便會變成一個製作迷宮的畫面，這裏首先有三個指令可供選擇，「配置」是將各種寶箱、怪物放到圖版上，「改變階之構成」是改變遊戲進行時迷宮內的畫面，最後階變更是轉到另一更進行設定（但首先要在第一層設定樓梯）。

設定配置時需決定的9個項目

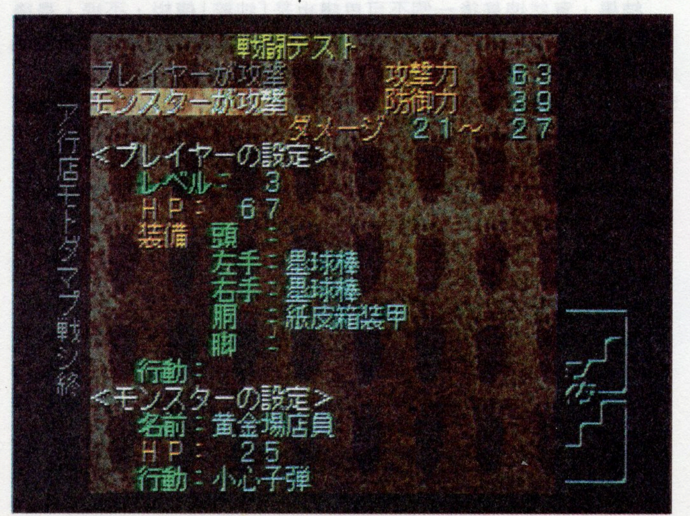
1. 床　設置迷宮內可行走的地面。利用方向掣和○掣進行配置，當配置完成後便按×掣回到配置的主菜單。

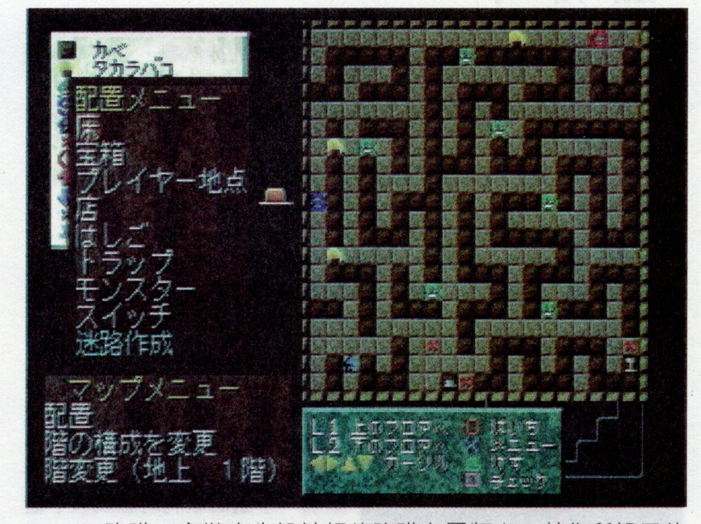
2. 寶箱　設置寶箱。寶箱分為三種，分別是中空的，放了道具的及放了錢的，若設定為放了道具的話，便要從事先設定好的道具中選出一種。

3. 玩者地點　設定遊戲開始的地點及終點的位置。開始地點是必須設置的，但終點則只會在爆機條件中選擇了「走到終點」時才會出現。

4. 店　在圖版中設置事先已設定好的商店。

5. 樓梯　假如你所設計的圖版超過一層的話，便要設定梯子來將兩層連接。在這個遊戲中，你最多可設計一個有着20層的大型迷宮。





6. 陷阱　安裝事先設計好的陷阱在圖版上。若你所設置的是瞬間轉移陷阱，則要先決定陷阱的所在位置，然後再決定轉移後的地點才可。

7. 怪物　設置事先所設定的怪物在圖版上，但要注意這個只是會令怪物出現的魔法陣，所以到遊戲開始後怪物的數目不但會比你設定時為多，怪物的位置亦不是固定的。除此之外，每一層你是最多只能設置4種怪物的。

8. 開關　安裝陷阱的開關掣。

9. 迷路作成　假如你不想花時間設定的話，則可用這指令設定基本的路線構造圖。

◆設置了在迷宮內的各種物件，均會有着自己的代號，這些代號所代表的物件名稱分別是牆壁、寶箱、怪物、開始地點、商店、陷阱、終點、往上的樓梯、往下的樓梯、開關+陷阱、開關。

進行戰鬥測試

對於RPG來說，戰鬥的平衡是很重要的，假如敵人太強的話，你變得完全沒有還手之力便根本無法玩下去，但就是自己太強也是不好玩的，因此，這遊戲準備了這部份讓大家來進行一下模擬戰，看看假如你手持某些道具，在某個LV和某些敵人戰鬥時雙方的殺傷力會有多少。

進行戰鬥測試的3個步驟

1. 設定玩者的強弱

首先你要設定好玩者（主角）的能力是多少，因此便要輸入以下的資料。

- LV　決定主角的LV。可隨意輸入一個數字。
- HP　主角的HP會按你所輸入的LV數目而自動調節。
- 裝備　從裝備一覽中選擇主角所用的武器。
- 行動　決定主角的行動方式

2. 設定怪物的強弱

跟着，你便要從自己設定了的怪物中選擇一匹來進行模擬戰。

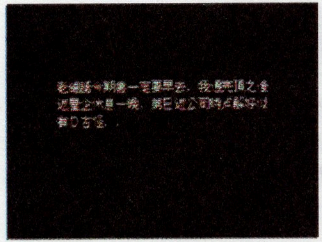
- 名字　從已設定的怪物中選出一種。
- HP　會因應你所選的怪物而自動顯示出你所預設給該怪物的HP。
- 行動　從你所預設的行動 / 魔法一覽中選擇怪物的攻擊方法。

3. 進行戰鬥測試

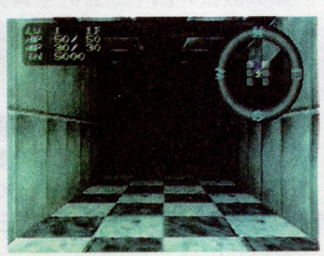
當準備好各項資料後，便可分別選擇玩者（主角）的攻擊或怪物的攻擊來看看戰鬥結果。由於主角的防禦力及攻擊力會隨着LV提高而增加，若你設定的LV較高，很可能即使被擊中亦不會受傷。事實上，主角要2～3次攻擊才可打敗對手，而對手要4次以上的攻擊才會擊倒主角的設定相信會比雙方都是一擊致命的設定好玩得多……

看看3期下來的小小成果

連續3期在這裏為大家介紹這遊戲的玩法後，到今期終於也可以有完成品出現了。以下我們會以連續圖片的方法將這個「第27期遊戲誌誕生秘話」介紹給大家。



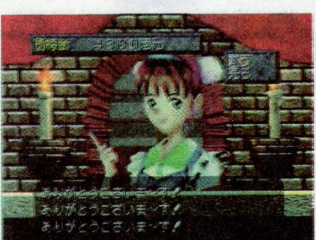
1. 首先是OP的文字。通頂後想回公司的在下，竟然進入了一個神秘的空間（！？）



2. 3D迷宮畫面的左上方顯示了主角的狀態值，右上方則是附近的雷達。



3. 在距離開始地點不遠之處，主角找到了迷宮內唯一的商店。



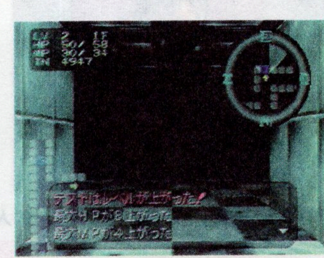
4. 店員是位可愛的小妹妹，主角利用手上的錢購入了一些回復用道具。



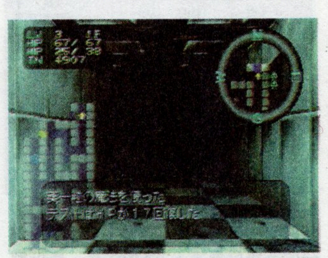
5. 繼續前進後，主角開始遇上了徘徊於迷宮內的敵人。



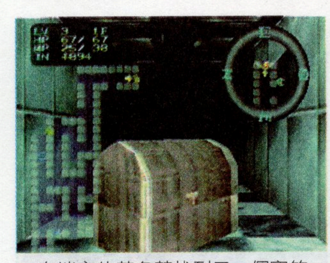
6. 當敵人來到面前之前，揮動手上的武器攻擊。



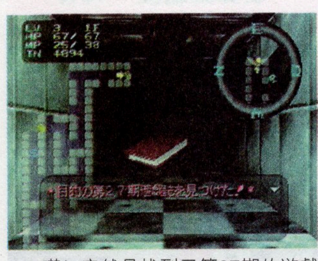
7. 打倒一定數目的敵人後，主角便會升LEVEL。



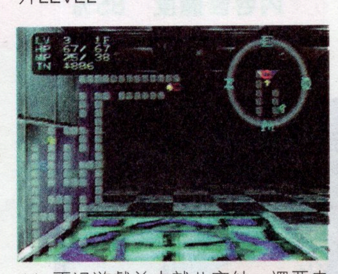
8. 在戰鬥中受到的損傷，藉着MP回復的魔法或是回復道具補充。



9. 在迷宮的某角落找到了一個寶箱，裏面會是甚麼？



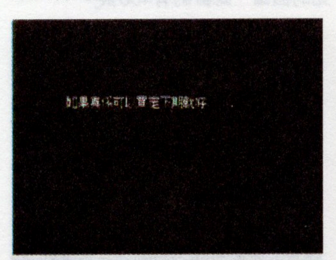
10. 嘩！竟然是找到了第27期的遊戲誌呀！



11. 不過遊戲並未就此完結，還要走到迷宮的出口才可。



12. 幾經辛苦（！？）終於回到地面，脫離了怪物的追擊。



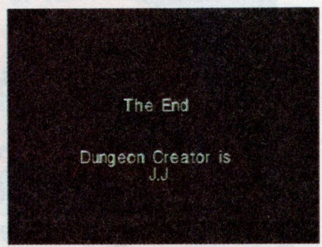
13. ED的説話。「如果真係可以買定下期就好…」



14. CONGRATULATIONS！爆機了！



15. 製作人員的名單。簡直就和真正的RPG一樣。



16. 設定迷宮時輸入的製作者名字會在最後顯示出來。

遊戲人物大鬧電腦樂園

文：米奇

《遊戲誌》雖然不是本華麗的雜誌，但總算是本全電腦製作的刊物，每位員工案頭都會有部私人電腦。有電腦自然會想到想一到些奇怪的事情上，例如用上有趣抵死的SCREEN SAVER、換張美女WALLPAPER以增添情趣。日本的遊戲生產商早就懂得在這方面大展拳腳，推出很多得意又富特色的電腦附屬產品，《遊戲誌》亦早在第一期和上期介紹過《同級生》系列、《龍騎士4》的SCREEN SAVER，和《EVA》COLLECTOR'S DISK系列。這一期，我們就為大家找來更多更精采、以遊戲為主題的電腦小玩意。

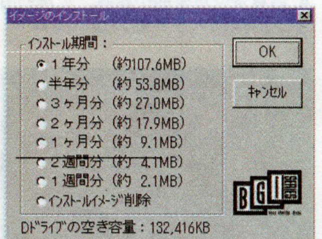


ANIME美人～PIONEER LDC編

製造商：PIONEER LDC
系統：WINDOWS／MAC

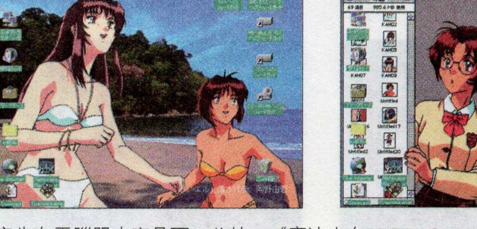
《天地無用》、《神秘的世界》、《幽幻怪社》等以美女作號召的動畫，都是PIONEER LDC發行的作品，這張光碟就是把一系列該公司旗下動畫的主角美人的名場面和插畫集合起來，製成WALLPAPER，並很花心思地加入了一個會每天替你更換WALLPAPER的行事曆程式，大家只要事先安排一下，就可以每天跟不同的美女打招呼了。

這個行事曆也不是隨隨便便的行貨，它除了會在熒幕右上角顯示時間日期之外，如果你有SOUND CARD的話，還可以安排在每天啟動時由PIONEER LDC將推出的模擬戀愛遊戲《NOEL（聖誕夜）》的女主角——清水代步、佐野倉惠壬和岡野由香三位美女提醒你當天的工作。



■安裝這個變換壁紙的行事曆是需要把所需的壁紙全部抄到硬碟上，全部一年分的壁紙就要花上70MB容量，所以製造商也很體貼地在安裝時問你一聲你希望安裝多少分量，你也可以在日後隨自己的喜好而刪除或安裝壁紙。





■PS夏季的美少女勁作《NOEL》的人物率先在電腦跟大家見面，此外，《魔法少女PETTY SAMI》、《THE八犬傳》和《機神兵團》的女角們也會在這軟件中出現。

包裝豪華度	75%	程式實用度	75%
內容發癲度	85%	硬碟重創度	10%



■除了原本可以INSTALL程式安裝的640×480版本壁紙外，光碟內還收錄了一個800×600，16M色的JPEG版本，大家可以用PAINT SHOP PRO或PHOTOSHOP開啟。



■除了劇照外，一些壁紙是取自難得一見的插圖，總數約有400張。





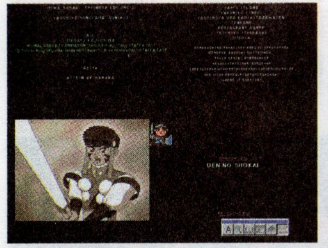
■為方便你瀏覽所有壁紙，行事曆中附有瀏覽功能。

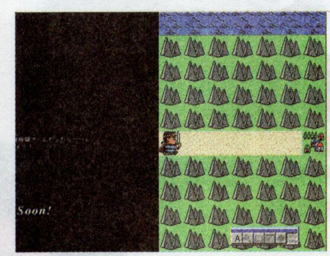
天地無用！魎皇鬼 極樂CD-ROM2
～今次是RPG（笑）啊！～

製造商：PIONEER LDC
系統：WINDOWS／MAC

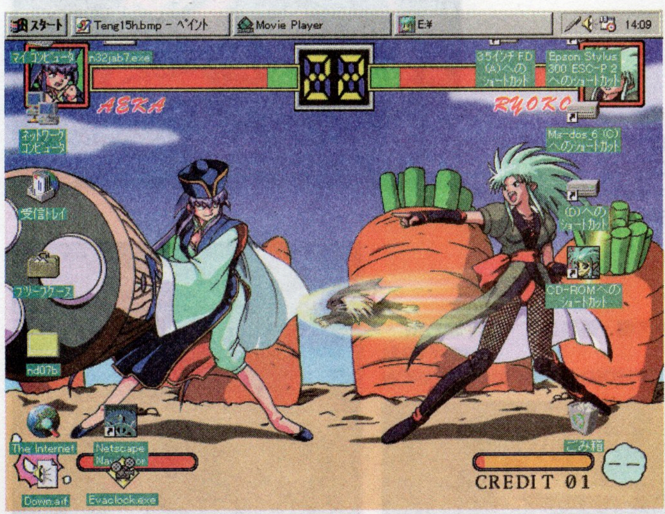
只能夠以籐線來形容的CD-ROM。它的主要部分是個簡單的RPG遊戲，主角人物當然都是《天地無用》中的人物，內容就非常抵死，每一條村落中都隱藏了一件寶物，例如《天地》各主題曲的卡拉OK片段，不過就要求有一定的日語能力才能明白。

當然，不是要你玩完整個RPG才能欣賞到CD-ROM中的所有精采內容。CD-ROM內其實隱藏了很多影片、壁紙和SCREEN SAVER，只要你以檔案管理員來觀看CD-ROM的內容會找得到。

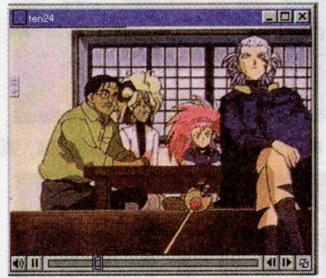




■一開始遊戲就爆機？咦，怎麼STAFF ROLL畫面旁邊會有個鎮的？



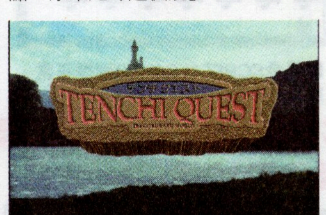
■附送的壁紙的內容全都是圍繞今次的主題——RPG的，每張都有8 BIT和32 BIT版本。



■嘩，一張小小CD竟然收錄了《天地》電視版全26集的影片？看真點，原來是「超快鏡」。



■鷲羽博士開了間卡啦OK，只要你付出150億就可以任唱不停。

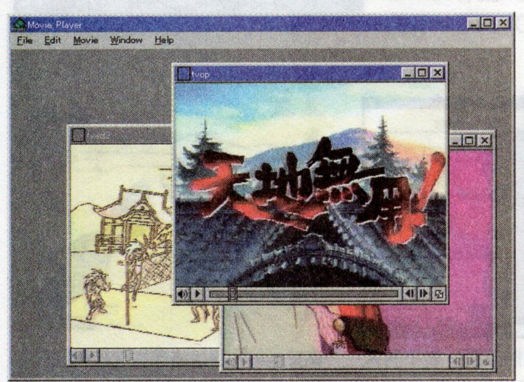


■《天地無用》笑版迷你RPG的OP，一樣似模似樣的啊。



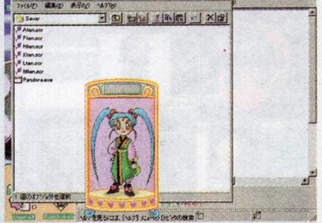
■CD-ROM裏有一個叫PANDORA.EXE的檔案，抄到硬碟中執行它，就可以出很多音效檔案和在RPG中所用到的人物檔案，用來製作自己的RPG也很方便的啊。





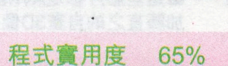
■CD-ROM內還收錄了《天地無用》的電視版OP和ED。

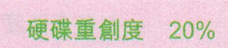




■附送的6個SCREEN SAVER也很有趣的啊

包裝豪華度 75%
內容發擲度 100%





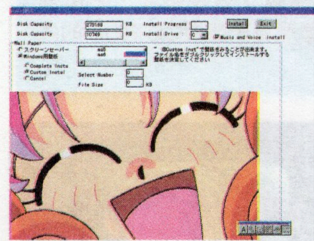


V.G. SCREEN SAVER

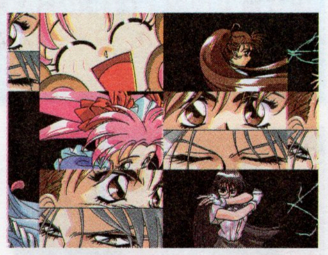
製造商：TGL
系統：WINDOWS

在個人電腦上的三級格鬥遊戲，到了PC ENGINE和PS版之上就變成個正正經經的美少女格鬥遊戲。這CD-ROM只收錄了4款SCREEN SAVER和每個角色的壁紙集，全都是從電腦遊戲中抓出來的圖畫，所以頗為「慳皮」。

此外，這CD-ROM的安裝也相當繁複，不知是否WINDOWS95的問題，筆者安裝時就發現一些圖片的名稱在安裝到日文版WINDOWS95之後會在擴展檔名之前多了幾個空格，引致部分SCREEN SAVER無法執行。要解決這問題，唯有在安裝在硬碟後把出了問題的檔名逐一修改了。



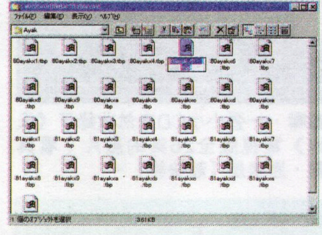
■這個安裝程式是可以同時安裝SCREEN SAVER和壁紙的，選擇安裝部分壁紙時，是可以即時看到那張壁紙的。



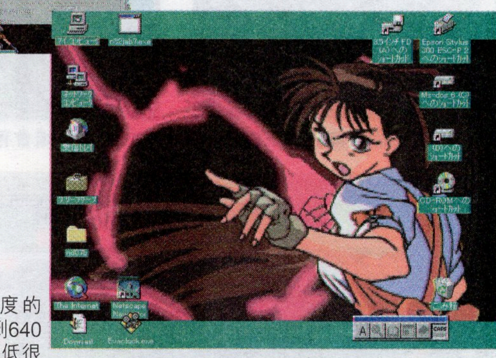
■要安裝這幾個SCREEN SAVER，真是攪盡腦汁。







■要令SCREEN SAVER回復正常，就得逐一改名。



■原本很低解象度的OP片段，現在放到640×480，畫質自然低很多了。

包裝豪華度	45%
內容發癲度	50%
程式實用度	45%
熒幕保護度	85%
硬碟重創度	30%

銀河英雄傳說SCREEN SAVER & 壁紙集FOR WINDOWS

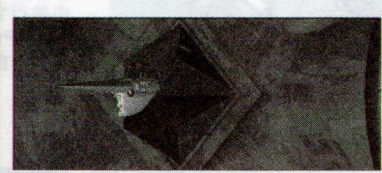
製造商：BOTHTEC SOFTWARE
系統：WINDOWS



一套出了頗長日子的SCREEN SAVER集。內容共有四種，就是SCREEN SAVER、壁紙、影片和MIDI音樂。SCREEN SAVER都是取自電腦遊戲《銀英傳3》和《4》。







中的開場片段的。壁紙就有的來自電腦遊戲，有的是BOX ART，有的更是OVA版的原畫。



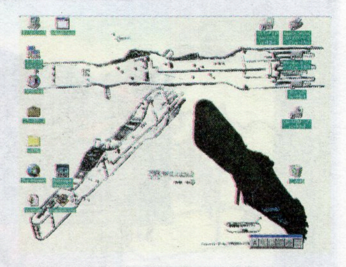
■4個SCREEN SAVER，有兩個是取自電腦遊戲的OP，不太抵。



■這些影片都是AVI格式，當中還有加藤直之的自畫3D像。



■全壁紙共有4種解象度，對不同人來說有不同需要。



■壁紙的內容以漫畫和動畫來劃分。

包裝豪華度	35%	內容發癲度	60%	程式實用度	60%	熒幕保護度	70%	硬碟重創度	70%



FALCOM遊戲 MATERIAL COLLECTION系列

伊蘇METERIAL COLLECTION
英雄傳說METERIAL COLLECTION

製造商：FALCOM JAPAN
系統：WINDOWS／MAC

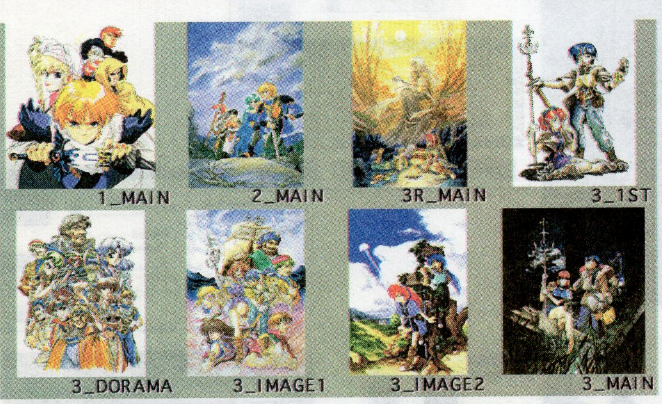
日本FALCOM自從去年末開始，開始為他們旗下的兩大遊戲系列——《伊蘇》和《英雄傳說》推出用在WINDOWS和MAC上的軟件，包括MIDI集和這次要介紹的素材集。最近，《伊蘇》素材集也要推出第二輯了。

較早推出的《伊蘇》素材集收錄了兩個SCREEN SAVER，一些《伊蘇》各集的音樂、特製的開機關機音樂和小ICON。最珍貴的是，在圖集部分中的圖畫很多都是經已絕版的插圖，由於FALCOM並沒有推出畫集，所以份外珍貴。

另一項較古怪的，是它收錄了一些材質圖，以便你利用素材集的資源，設計出賀卡之類的小勞作。

《英雄傳說》素材集較《伊蘇》更精采，SCREEN SAVER有五個，加上剛推出的《英雄傳說IV》插圖、精美的1996年月曆、遊戲中所用的人物小圖。

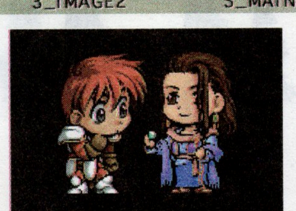
可惜的是，其實在這兩套素材集中，都收錄了一些體驗版遊戲，可惜都要PC98系列電腦才能玩得到。



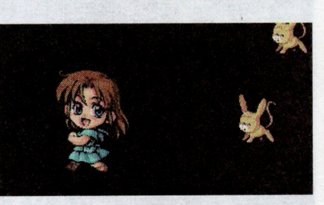
■這些插圖有些已很難找到，能夠再次在素材集中看到，當然份外珍貴。









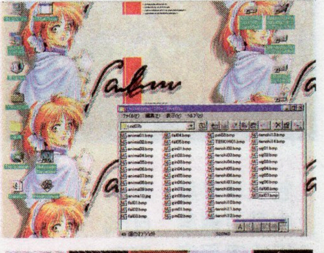






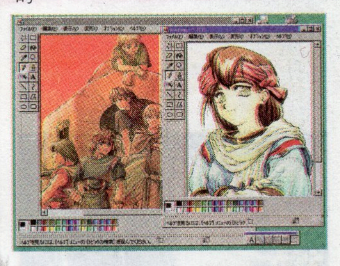


■以這麼精美的月曆來作你的壁紙也不錯嘛。





■遊戲的素材集送材質是很少有的。

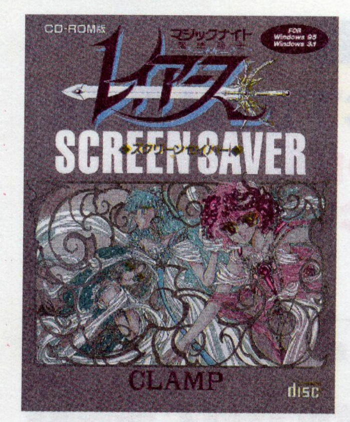


■《英雄傳說IV》的插圖率先在他們的素材集中刊載，也算是宣傳的一種吧。



■跟《天地無用》一樣，些小圖示是用在遊戲製作上的。

包裝豪華度	85%	熒幕保護度	85%
內容發癲度	75%	硬碟重創度	20%
程式實用度	80%		



電腦畫集

魔法騎士RAYEARTH SCREEN SAVER

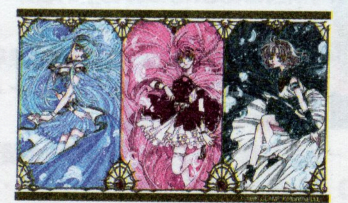
製造商：講談社
系統：WINDOWS

這兩套SCREEN SAVER都是以畫集的形式推出的，內容全是有關原作者的原畫。

《魔法騎士》用了音樂盒的形式，把圖畫一幅一幅的以不同形式展現出來，圖畫展示的次序和方式都可以隨意更改。

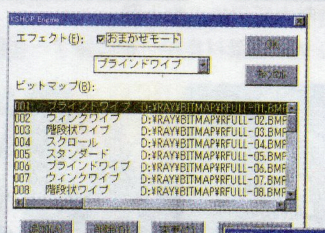
《ANGELIQUE》雖然沒有動聽的音樂，但就附送了一個可以隨時改改壁紙的瀏覽程式，此外，它還備有多款不同的SCREEN SAVER，喜歡經常變款的朋友會較合用。











包裝豪華度	80%
內容發癲度	60%
程式實用度	70%
熒幕保護度	85%
硬碟重創度	30%

ANGELQUE美術館

製造商：光榮
系統：WINDOWS／MAC





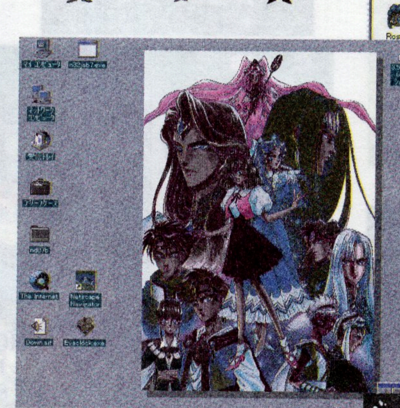




■《ANGELAUE》還附送了幾個主角人物的小圖示。

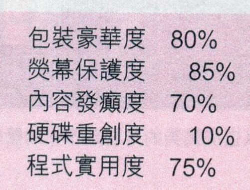












包裝豪華度	80%
熒幕保護度	85%
內容發癲度	70%
硬碟重創度	10%
程式實用度	75%





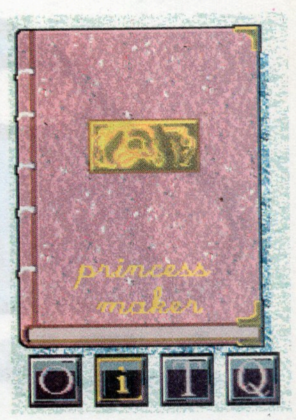
美少女夢工廠SCREEN SAVER 爸爸的日記簿

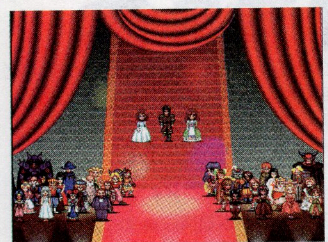
製造商：GAINAX

© 1995 GAINAX

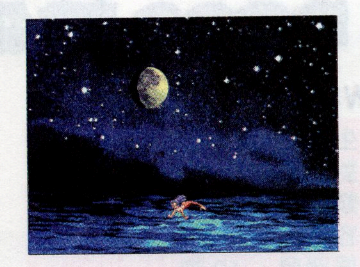
系統：WINDOWS

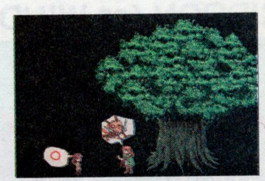
這是一套較為特別的SCREEN SAVER，它的更換程式設計成一本日記簿的模樣，而SCREEN SAVER就按照遊戲中的發展一樣，描寫主角所養育的女兒的成長過程。你可以直接翻開日記細看女兒的成長，又可以設定為SCREEN SAVER。











包裝豪華度 65%　內容發癲度 85%　程式實用度 80%　熒幕保護度 85%　硬碟重創度 20%

MACROSS 7美妮露 VIRTUAL POCKET

製造商：德間書店

系統：WINDOWS／MAC

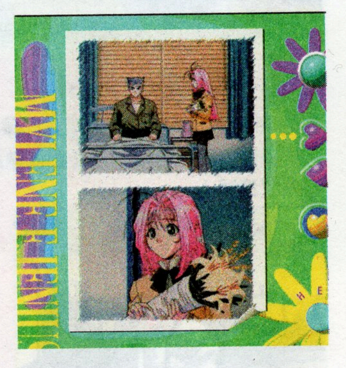
© 1995 BIG QUEST／MACROSS 7製作委員會



嚴格來說，這不是一套SCREEN SAVER或是壁紙集，而它當中稱之為「SCREEN SAVER」的東西，亦只不過是幾十張BMP圖畫，你還需要有《AFTER DARK 3.0》才可以把它們當作SCREEN SAVER用。

事實上，這張CD-ROM最值得欣賞的，是當中的QUICK TIME影片。這包括迷你演唱會、人物剪影劇場和人物資料集。不過，最奇怪的，要算是當有一節影片，教大家怎樣利用PHOTOSHOP來製作動畫人物與實境合成的特技。

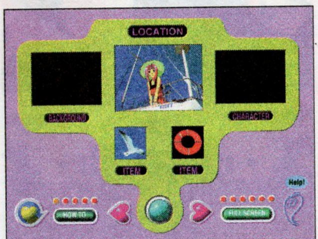


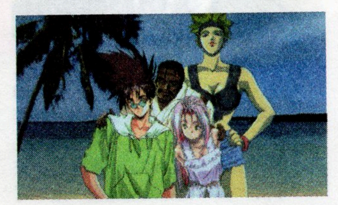


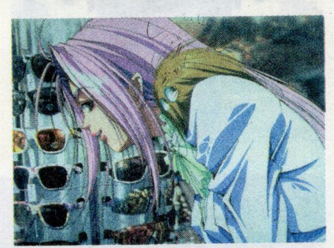




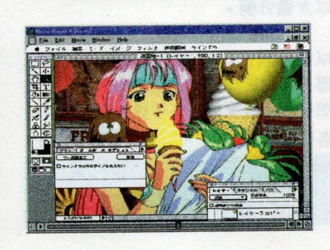
包裝豪華度 75%
內容發癲度 75%
程式實用度 60%
熒幕保護度 10%
硬碟重創度 5%

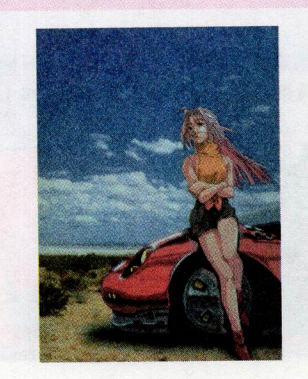






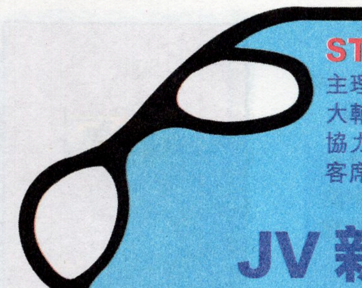






送晒俾你！

今期我在這裏介紹時所用過的熒幕保護程式，都會在今期「《遊戲誌》一周年皆大歡喜送大禮」中送出，想得到這些SCREEN SAVER的話就別錯過了。



STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
客席攻略：FUKUDA

JV 新幹線

車長詞

1996 年 7 月 5 日 出紙 3 大頁

某日到好 X 商場，看見二樓某間電腦遊戲供應商在店頭放了幾盒 DOS/V 與 J-WIN 的新 GAME，身為「電腦遊戲守衛者」的本人當然立刻走過去看看，發覺那些 CD-ROM 遊戲如《三國志 V》及《三國志孔明傳》等只是賣百餘元左右，心想真的非常便宜，於是便入店去問問價錢。當然這世界上是沒有免費午餐的，原來售百多元的是那些遊戲的CD-R版……請問究竟在那裏可以買到價錢合理的原裝遊戲呢？

車長十分喜歡的經典遊戲《DIG DUG》已重現於 WINDOWS 95，因為 MICROSOFT 推出了一隻名為《MICROSOFT RETURN OF ARCADE》的懷舊遊戲集，類似PS的《NAMCO MUSEUM》，除此以外還收錄了《PACMAN》、《GALAXIAN》和《POLE POSITION》。

（車長）

九五年 PC98 精采作品視窗 '95 化

RIBBON for WINDOWS 95



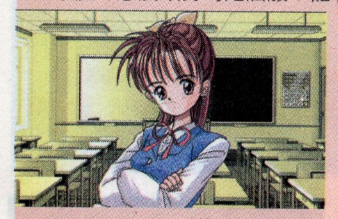
生產商：BONBIBONBON!
對應系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠、18 禁

說起 BONBIBONBON!這間生產好 GAME 的公司，真令金太郎鈎起不少回憶，事關在DOS/V面世初期玩家們只能接觸到極少的好GAME（相比起每個月出成二、三十隻GAME的日本來說），可是仍可玩到一些不俗的遊戲，例如這公司的《NOOCH》就是一個好例子，記得在最後一關所遇到的計時炸彈到今日仍銘記於心。

《RIBBON》是 BONBIBONBON!去年所推出的作品，而在今年才移植到95上，不過只要肯出玩家們也願意稍等的。這隻遊戲是以就讀在由女校聖蘭學院改制為男女校的主角圭介，和其6名不同性格的女同學所發生事件作開端的，要正式進入遊戲就得看過序章才行。通過序章後玩者便可選擇合共5段的第一部，要注意的是每人都有 ALL CLEAR、HALF CLEAR 及 BAD ENDING 三種結局情況，想取得全部 ALL CLEAR 就得好好和她們對答了。

吸煙的目的

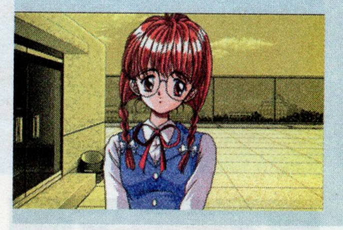
圭介有一天因遺下了物品在課室，當他回去取回物品的時候，就在裏遇到含着未點燃的煙的牟田綠——校內第一問題學生。究竟怎樣才能令態度頑劣的她屈服？記着不要說戲弄她的話啊。





屋頂上看見的夢……

無聊時在屋頂看黃色漫畫的圭介，被班中的優等生岸田加奈惠碰到，如何去令她的警戒心下降呢？給她看看那本書是否可行？





戀愛平衡木

正在練習的校內體操隊第2號人物瀧川詩織，看到圭介走入體育館找真琴便叫他試試玩平衡木。要怎樣才可吻到她呢？是不是要故意從平衡木上掉下來？





二人一起努力……

圭介到教員室找美豔動人的藤谷元子老師，在幫助時可以看到……究竟如何才能得到她的信任，被邀請到她的家中作客？喝杯咖啡可能有意外收獲哩！

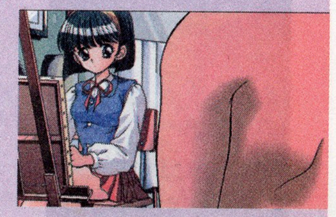




作品 No.007

被同是繪畫部的同學湯川沙也香請求，做她的模特兒來讓她好好地畫一幅畫。不！她竟要求圭介脫光衣服來畫人體素描，真的很羨慕啊！你又認為應該如何是好呢？





只要把第一部裏面全部 5 段 ALL CLEAR，便可以選擇以圭介所暗戀的相沢真琴為主的第二部。故事說到真琴因某些原因可能要轉校，身為主角的圭介究竟能否打動其芳心，讓她留下來呢？教你一點，就是要爆機就一定不可以太過分啊。

如果能夠完成第二部的話，就可以在標題目錄中選擇特別附錄的第三部，在那裏你可以玩到……？？？本來想刊登一張圖片的，不過……還是留給各位自己玩吧。

（金太郎）



評分：
美少女度：4.0分　H度：4.0分
遊戲性：3.0分　意念：3.5分

是世外桃園抑或是神秘空間？

夢幻夜想曲



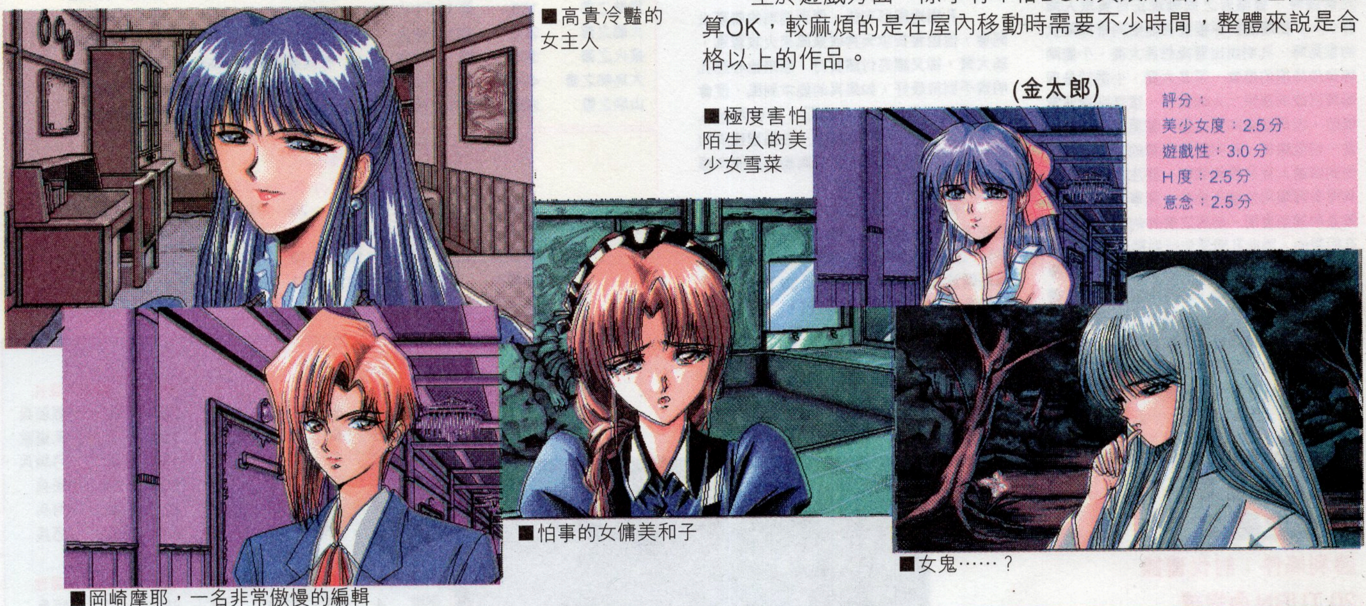
生產商：APRICOT
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠、18禁
© 1996 APRICOT

《夢幻夜想曲》是一隻自由度較高的AVG，故事説到大學法律系三年生的慎一，在暑假時獨自由東京到遠離市區的山野地帶去露營一周，不過卻遇上了暴風雨，令他要提早折返。在狂風暴雨逃走的他，一不小心掉落山崖，原以為死定的慎一幸運地被一間古老大屋的女主人救起，並在醒來時發生了……過了一段時間，在屋內四處查看的慎一碰上了幾名和他一樣留在這兒的客人，慎一開始察覺到這裏的時空和外面有點一同，而故事亦由他們之間的關係開始展開……

至於遊戲方面，除了有不俗BGM與效果音外，角色造型尚算OK，較麻煩的是在屋內移動時需要不少時間，整體來説是合格以上的作品。

(金太郎)

評分：
美少女度：2.5分
遊戲性：3.0分
H度：2.5分
意念：2.5分



■高貴冷豔的女主人

■極度害怕陌生人的美少女雪菜

■怕事的女傭美和子

■女鬼……？

■岡崎摩耶，一名非常傲慢的編輯

街坊人氣指數 (截至29/06/96)

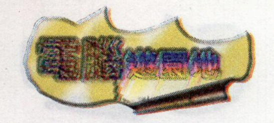
今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	→	1	WORLD RALLY FOREVER	DOS	RAC
2	-	初	RIBBON [18]	JWIN95	AVG
3	-	初	SEX 2 [18]	DOS/V	AVG
4	-	初	POWER DOLLS VER.1.2	DOS	SLG
5	↓	2	三國志-風雲再起 (中)	C-WIN	SLG
6	-	初	戀愛白皮書 (中) [18]	DOS	AVG
7	↓	5	雷龍之地獄加強版	DOS	STG
8	↓	3	七英雄物語2 (中)	DOS	SLG
9	-	初	赤日 (中)	DOS	SLG
10	↓	4	三國志孔明傳	J-WIN	SRPG

賽後分析： 話咗嚟啦，成兩個禮拜都冇乜大TITLE出，搞到啲場冷清清。《RALLY》順利禪聯成為二連霸，而兩隻《三國志》個勢亦開始疲，睇嚟都唔捱得幾耐嘞。較令人驚奇的是好正嘅《RIBBON》真係有人識貨，今周鎮守第二位；同時《POWER DOLLS VER .1.2》都幾好，排第4。 (SPYDER)

新GAME時間表-日本電腦篇 (J-WIN/WIN95)

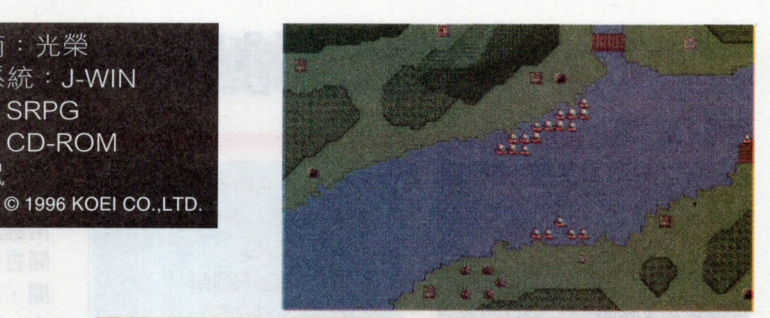
BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
5/7	BUNNY HUNTER ZERO	JANIS	5800	J-WIN	AVG [18]
12/7	WAVER-The Seeker 2-	天津堂	8800	J-WIN	AVG [18]
	HELL 日文版	NAMCO	8800	兩對應	AVG
	MACRO TV	HUMAN	6800	J-WIN	AVG
	EBEROUGE 艾比露芝	富士通 PLEX	9800	兩對應	SLG
	女傑	HONOROCKS SYSTEMS	9800	兩對應	SLG
	麻煩的現金	RIRUHI	未定	J-WIN	TBL [18]
	禁忌	SUCCUBUS	8800	J-WIN	SLG [18]
	DOKI DOKI 妖魔 BUSTERS	FAMILY SOFT	7800	J-WIN	AVG
	星之砂物語 VALUE COLLECTION	D.O.	8800	兩對應	AVG [18]
	遊人 校內寫生	FAIRY DUST	6800	J-WIN	AVG [18]
18/7	ASCENDANCY	GAME BANK	9800	WIN95	SLG
	龍爭虎鬥3	GAME BANK	8800	WIN95	ACT
19/7	傷痕	LEAVE	8800	WIN95	AVG [18]
26/7	WARRIOR NATIONS	KSS	11400	兩對應	SLG
	究極正義 SEXY MARBEL (ORIGINAL版)	MARBEL	9800	兩對應	AVG [18]
	究極正義 SEXY MARBEL (PREMIUM版)	MARBEL	12800	兩對應	AVG [18]
	EARTHSIEGE II Skyforce	SIERRA PIONEER	9800	WIN95	SLG
	GAME 日本史~革命兒織田信長	光榮	7800	WIN95	ETC
	三國志孔明傳	光榮	11800	WIN95	SRPG
7月中旬	GOKKO3 完全版	MINK	11800	WIN95	AVG [18]
	麻雀狂時代 KOGAL 放課後編	MICRONET	8800	J-WIN	TBL [18]
7月下旬	西遊妖豔傳	GROCER	7800	J-WIN	RPG [18]
	注射器	ARVOLEO	7800	WIN95	ETC [18]
7月予定	ALIUS	TAKERU 事務局	未定	J-WIN	AVG
	ZAP THE MAGIC	TAKERU 事務局	未定	兩對應	RPG
	古大陸物語 狂神之都	TGL	未定	兩對應	SRPG
	超級真實美式桌球	IMAGINEER	9800	WIN95	
	MAGIC : THE GATHERING	SPECTRUM HOLOBYTE JAPAN	8800	WIN95	TBL/RPG
	BAKU BAKU 世界飼育係選手權	SEGA	未定	WIN95	PUZ
	DIE GEKIRIN for Windows	日本 APPLICATION	7800	WIN95	ARPG
	GEOLIGHT MOON	日本 SOFTEC	未定	WIN95	ACT
	SU-27 FRANCA	MULTI SOFT	12800	WIN95	SLG
	CITY HUNTER~THE SECRET SERVICE	YUTAKA	9800	WIN95	AVG



三國志孔明傳
超人氣 SRPG 攻略（三）
一章一幕～孔明之出蘆

生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠



BATTLE 5
赤壁之戰 1

勝利條件：諸葛亮逃到東面的碼頭去
20 TURN 內完成

（上回提要：正當亮在柴桑的酒家內遇兄長謹時，魯肅告之周瑜現正召集眾人開會……）在周瑜對孫權發表他對向曹操降伏的意見時，孔明説出曹操想要大喬、小喬兩姊妹作降服的禮物，可是大喬、小喬卻是周瑜與已故的孫策二人的妻子，這話令瑜非常憤怒，因而放棄降曹之策，誓要打倒曹操。當一切就緒後，孔明便往臨海的赤壁去，可先到四處入貨及搜集情報，要注意的是在道具屋有轉職用的道具發售；完事後便可到營幕去和周瑜會面。他告之營外的邸宅是留給孔明用的，因此孔明便先行到那裏去休息。

鏡頭一轉，曹操因收不到有關吳國降服的回音而非常憤怒，於是決定全軍向孫權進攻。回説孔明，當他在集會所碰到好友龐統時，得知曹軍將會以大批船隻所組成的艦隊向吳國進攻，而最佳的應付方法就是用火攻，可是在這冬天中怎會有東風？（孔明卻心知有兩、三天會有東風……）另外，他又説到會提議曹操用「連環計」，把全部船隻用鐵鍊連在一起來防止暈船浪，如果一着火就會「一鑊熟」。

孔明返回邸宅後，便到周瑜的營幕去開會，他説會祈求天神吹東風來火攻曹軍，瑜大驚，卻又讓亮付諸實行，原來他心想孔明辨不到就最好，如果真的能求到風，便會以他懂妖術為理由將他處死。接着黃蓋入來，向周瑜獻上「苦肉計」……在祭壇建成的第三日，果然有東風吹來，周瑜於是便命部下徐盛等人去取亮之首級。

雖然這場戰鬥我方只得孔明一人，可是在 TURN 3 有援軍出現（趙雲、劉封、關平），在三人掩護下孔明便可從容地逃到東面的碼頭去，不過既然有足足20 TURN，可以將敵人全滅來多賺些經驗值。

眼看孔明逃掉，周瑜唯有先對付曹操。黃蓋帶着艦隊投靠曹操，操大喜，誰知那些全是火船，由於曹軍全部艦隻都是用鐵鏈串起的，故在赤壁頓時出現了一場壯觀的火海！

赤壁 道具屋

名稱	售價	功能
焦熱之書	100	敵1／小火
火龍之書	200	敵1／中火
業火之書	300	敵1／大火
大焦熱之書	400	敵眾／小火
山崩之書	200	敵1／中落石
偽兵之書	150	敵眾／混亂
回復之豆	100	我1／小回耐
回復之麵	200	我1／中回耐
解放之書	80	我1／速半回復
長兵器指南書	400	轉職用道具
弩之奧意	400	轉職用道具
馬鐙	400	轉職用道具

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
徐盛	4	33	32	20	102	40	輕戰車
丁奉	3	29	28	14	91	0	弓騎兵
騎兵隊×2	2	28	18	10	70	0	輕騎兵
弓騎兵	2	25	19	11	64	0	弓騎兵

BATTLE 6
赤壁之戰 2



勝利條件：討伐曹操
20 TURN 內完成

在江夏城，劉備慶幸孔明能安全歸來，這時孔明提出要趁曹軍現正士氣低落，一舉將操打跨，備贊同。在宣布出擊之時，亮卻要讓關羽留守城池，因怕重情義的他會放過曾放他一條生路的操，關羽説已替操斬殺了顏良文醜二將，理應還盡所有恩情，在劉備的求情話下諸葛亮終答允讓羽鎮守華容道，可是若他有所閃失定必會依軍法處置，羽答應。

這一關的地圖和BATTLE 5一樣，敵人會在上方部分出現。眼見曹操與其部眾落荒而逃，劉備等人可趁他們全體的移動力只剩下一半而將他們慢慢屠殺。在 TURN 4 及 TURN 8 有敵方援軍出現，可是 LV. 畢竟相差太遠，毋需懼怕。

當操逃到正上方的山時，本以為逃過大難，殊不知關羽已伺候多時！這時程昱叫曹操求羽放他一條生路，以其忠義性格必定會答應，關羽果然心軟讓操從華容道離開……

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
曹操	9	57	52	23	207	0	輕騎兵
許褚	5	50	39	14	134	0	武道家
張遼	5	37	43	19	133	0	弓騎兵
李典	4	27	33	26	85	34	短兵
程昱	4	16	27	32	82	40	弓兵
步兵隊	3	25	24	13	63	17	短兵

援軍 1

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
樂進	4	31	32	19	88	12	短兵
于禁	4	30	34	19	92	32	短兵

援軍 2

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
曹洪	4	31	34	20	93	34	短兵
徐晃	4	38	33	12	121	0	輕騎兵

一章二幕 天下三分

BATTLE 1
荊州南部之戰

勝利條件：消滅韓玄
40 TURN 內完成

取得勝利後，劉備等人先折返江夏城，孔明原本要判關羽死罪，可是因得到備的求情而作罷；亮叫羽日後一定要將功補過。另一方面，得悉曹操慘敗的孫權，在周瑜的建議下決定要攻打劉備取回荊州，得以擴大勢力和曹操抗衡。而操心知目前不妙，故命曹仁及夏侯惇分別死守江陵和襄陽二城，其餘人則跟他先回許昌。當獻帝知道劉備打敗了曹操，感到相當安慰。

回説劉備一方，孔明説要統一天下，就必定要先取得荊州。至於吳國，周瑜在進攻江陵時誤中了曹軍的毒箭，在休養時又受到曹仁的挑撥，於是便將計就計，假裝吐血倒地，然後掛上喪旗讓曹仁以為他真的死了，趁他夜襲時殺他一個措手不及，逼得他棄城而逃。一心想取得江陵的瑜正準備進佔江陵時，已被劉備趁曹、吳兩軍開戰時入主江陵，當瑜再想取回襄陽時，卻又被孔明快了一步，這氣得他當場死掉。眼看目前形勢，魯肅決斷地下令先行撤退。

取得江陵後，劉備等人先留守在那兒，這時由襄陽來的馬良、馬謖兩兄弟來找孔明，説要投靠劉備，接着二人離開到會議場去。在城內收集過情報後，孔明便到會議場去。孔明問馬良有何計策，他説要和曹操抗衡最先要得富庶的南方四郡；另外馬謖則説要招攬長沙的猛將——「老當益壯」黃忠。一切準備就緒後，便可向南方四郡進發。

在四郡，韓玄極為害怕曹操，因此要將來犯的劉備等人消滅。雖然敵眾我寡，可是敵人的LV.實在太低，另外黃忠是毋需和他硬拼的，只需關羽一句話便可招攬他過來。先把左下方4人收拾，然後把在左下方森林出現的援兵消滅，再過橋把另外3人搞掂，接着打低第二批援軍，便可到達最後四人之處。

當關羽説服黃忠後，韓玄大怒，命魏延立刻殺死他，可是魏延卻不肯殺對國家忠心有功的忠臣。此時民眾非常鼓噪，對韓玄的暴行感到非常不滿，他唯有逃走了事。

江陵城 武器屋

名稱	屬性	售價	能力
長刀	刀	800	＋8
兩刃之刀	刀	1000	＋10
曲刀	刀	1200	＋12
鉤	槍矛	600	＋8
戟	槍矛	800	＋10
長槍	槍矛	1000	＋12
半弓	弓箭	400	＋5
石弓	弓箭	600	＋8
良弓	弓箭	1000	＋12
小石彈之炮	砲車	250	＋5
虎	虎	300	＋5
青銅之爪牙	爪	300	＋5
錦之鎧	鎧	600	＋8
皮張之盾	盾	600	＋8
牛車	輪	800	＋1

道具屋

名稱	售價	功能
落石之書	100	敵1／小落石
山崩之書	200	敵1／中落石
大落石之書	400	敵眾／小落石
物見之書	80	敵1／策略值下降
壓迫之書	80	敵1／攻擊下降
罵聲之書	80	敵1／防守下降
回復之書	100	我1／小回耐
回復之麵	200	我1／中回耐
援隊之書	300	我眾／小回耐
藥	300	我1／小回策
身輕之書	80	我1／速半回復
戰車戰術讀本	400	轉職用道具
投石機	400	轉職用道具
義俠之心得	600	轉職用道具
牙旗	400	轉職用道具



（未完待續）



PC小攻略

七英雄物語2 第三回

機種：PC個人電腦
製造商：姬屋SOFT
發行：天堂鳥
遊戲性質：SRPG
容量：6.8MB

文：威記

BATTLE 19 傾唔埋冷又反枱

敵人：騎士／45×8　奈斯／70×1

汀娜背叛帝國的一幕，係佢大顯身手嘅機會。

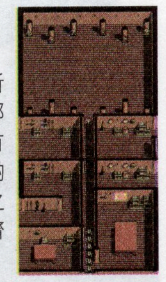


雖然要打低奈斯，唔需要打晒所有騎士，但因為打晒啲騎士至打奈斯可以連升三個LEVEL，所以打埋佢啦。不過要小心，想升哩3個LV，HP應該只係啱啱好，總之，靠牆企防禦會容易啲。



BATTLE 20 鬥快救人

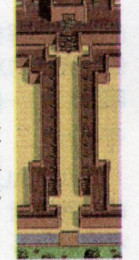
敵人：騎士／45×6＋∞



哩一仗嘅目的係要喺奈斯嘅騎士衝入囚室之前解開所有主角嘅繩，由於對方5個回合之後就會衝入囚室，但汀娜要3個回合先至可以走到其中一個主角身邊解繩，所以只有兩個方法可以完成任務——一係，救完人之後走返去頂住啲兵，第二個方法係救佐人之後叫人哋去打。要喺兩個回合之內趕返出門口打人，全隊就只有齊力做得到，所以梗係救齊力先啦。第二個要救嘅可以係阿修力士或者蕾麗。

BATTLE 21 打木人巷

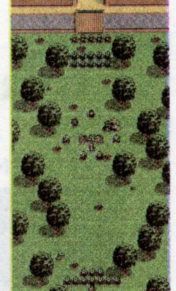
敵人：十字弓兵／30×18　騎士／110×2



哩場仗其實好簡單，全隊人之中只有阿修力士同拉娜可以打到通道上嘅十字弓兵，所以要以拉娜做行速嘅指標，仲要睇吓佢兩個有冇MISS。凱、汀娜同利伯爾就要喺佢哋前面做擋箭牌，麗娜就企喺中間幫人補油，齊力大可以殿後。由於哩版冇火追你，大可慢慢行，唔駛心急。到守門口嗰兩碌木，先用拉娜同阿修力士削弱佢哋嘅HP，再搵人上樓做低佢哋啦。

BATTLE 22 點解卒仔仲勁過大佬嘅？

敵人：十字弓兵／30×5　騎士／50×10　騎士／110×10　奈斯／70×1



奇奇怪怪嘅一場仗，卒仔好打過BOSS。好彩前面嘅勁抽騎士唔會主動上前進攻，所以可以慢慢料理後面啲追兵先。小心對方嘅十字弓兵，對於齊力同拉娜，佢哋仍然有頗大威脅。

打完後面嘅追兵，就可以從側面森林攻過去，咁就可以避免對方蜂湧而至。

BATTLE 23 又係無限增殖？

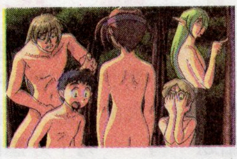
敵人：史萊姆王／30×2　史萊姆／30×∞

又係上一集都有嘅史萊姆喇！不過今次就易咗啲，史萊姆王分開兩邊企，只要兵分二路，蕾麗要同齊力、拉娜一齊，另加一個其他隊員，各自上前封住對方可以出史萊姆嘅4個空位，就可以慢慢控制史萊姆嘅數量，真係LV要幾多有幾多。



BATTLE 24 哇！又係打色狼呀！

敵人：哥布林／30×15



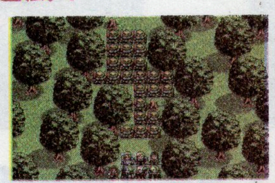
既然有史萊姆，自然會有上集大受歡迎嘅溫泉追打色狼事件啦。好可惜，由於今次《七英雄2》唔係「好GAME」，所以哩一幕亦只不過得阿齊力隻冇着衫Q版公仔周街走，而被救嘅更加只係得班佬，唉……

同樣地，能夠打得晒所有敵人嘅路只得一條，而且唔可以MISS。附圖就係路綫圖，紅點嘅地方就係交戰嘅地方。要注意，敵人嘅第二波攻擊會喺第一隊死咗三個人之後先至出，為避免敵人太早出現追唔切，第4回合之前千祈唔好打死多過3隻色狼。



BATTLE 25 咁都算係戰略遊戲？

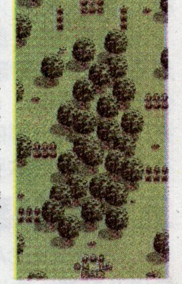
敵人：哥布林／30×24＋∞



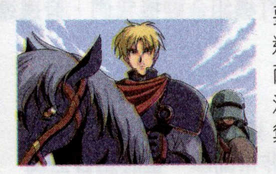
一見到哩個版圖，真係唔知好嬲定好笑。一個圖版上竟然佔咗七成地方企咗敵人，而且仲曉無限增殖。由於目的只係走到最上，所以只要啲主角唔走散，互相補位，好容易就可以通過。

BATTLE 26 一啖沙糖一啖×

敵人：士兵／50×12　騎士／60×10　弓兵／50×6　十字弓兵／50×4　魔法師／40×6　奈斯／70×1

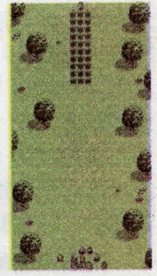


剛剛打完一場無無謂謂嘅戰鬥之後，就輪到啲勁旅出場。哩場仗如果你唔想賺LV嘅話，大可全體一齊唔衝上去，一定唔駛死。要賺LV嘅話，就要勞動蕾麗姐姐兩頭走嚹。總之，前進時要靠邊走，打奈斯時就要等齊所有人準備好先至進攻。小心齊力同利伯爾，唔好俾佢哋太接近魔法師，因為佢哋嘅魔法防禦力低，被打中會好傷。



BATTLE 27 血肉長城

敵人：狂戰士／80×30　奈斯／70×1



咪俾敵人嘅陣容嚇親，對方只係啲只會向前行嘅傻佬，唔會分散攻擊嘅，所以你只要將主角們排成一字向前衝，蕾麗就喺外圍替人補油，齊力同拉娜就喺兩側執死鷄，咁就可以萬無一失。



BATTLE 28 仔呀仔，咪走咁快啦！

敵人：山賊／40×18＋∞



又係趕鴨仔時間。雖然哩一仗冇火追你，不過因為下面嗰排山賊好鬼近，所以要小心控制班靚仔嘅速度。未到敵陣之前就慢慢行，走咗入敵人範圍之後就要計住敵人嘅步數嚟走，到咗中途安全嘅地方，就要等埋殿後嘅主角們先至好行。主角們要兵分三路，三個人要企喺班靚仔前面，控制佢哋嘅行速。兩隊二人小組就負責清場，在小孩未到之前就要走到敵人嘅出口位，頂住對方直到班細路通過為止。衝咗出嚟嘅山賊固然要打，未出嚟嘅山賊亦都要打，因為咁佢哋就唔會有機會繞路走出嚟，要你東奔西跑。





下期待續





平、靚、正打機組合又一章



BY：李迪偉

HI！又到「HYPER AV遊……」（真老土的開場），自第二十五期GPM FANS CLUB成立以來，外間竟然有頗大的反應，那套百多萬打機幻組合更成為城中話題，嗚……嗚！好感動呀！小弟在這裡舞文弄墨竟然有人睇，PUYU神話有人用傳真及寄信來提供意見，提議我答埋信好唔好，無問題，各位讀者想加入俱樂部便寫信來吧！



入深井打機燒嘢食

今次我和PUYU神及某音響雜誌編輯一行三人前往深井，唔係食燒鵝，而是到浪翠園採訪GPM俱樂部會員DUNCAN兄及他的打機組合，來到深井經過一間有BBQ的餐廳，醫了肚才踏上「GAME」途，原來有人幫你燒烤上枱是極正的，加上我唱機點了幾首浪漫英文情歌……如果PUYU神是女仔便好了（PUYU神按：諗你都唔好諗呀）。飽暖思「GAME」慾，到達DUNCAN的居所，一進門已見到一部PLAY STATION及整套打機組合迎接我們，旁邊還有一棵人做的六呎高大樹作點綴。

五萬元驚喜組合

由於DUNCAN甚少在家中睇電視，這套組合只是專用來睇影碟及打機，所以讀者看見圖中的擺設非常簡潔，整套組合五萬元搞掂，但相片以外用來睇LD的設備則頗為驚人，例如先鋒的無敵影碟機XO（售價夠買相片中所有嘢了），先介紹一下這套打機勁組合吧！

遊戲機——SONY PLAY STATION近三千元

這部PS是日本製造的啡盒版，相信讀者都知道與現在的廉價版有甚麼分別了，所以不再多談了。

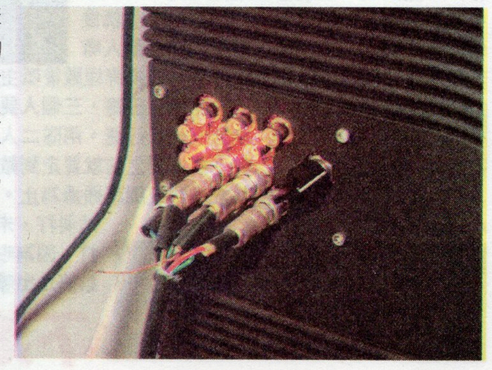
接線——MAS頂級訊號線：五千多元

美國出品的MAS灰線是MAS訊號線中的頂級型號，一般用來作為音響的接線，所以售價頗高，DUNCAN用他來接在PLAY STATION上……唔……認真富貴，而RGB線則用回PS的原裝出品。

電視——PANASONIC 29吋大電視約萬五元

多年前已購入，所以就快夠期了，但有一點非常特別，就是此機的輸入已給DUNCAN改為B.N.C.型式的RGB INPUT！

而DUNCAN亦將快換上日立





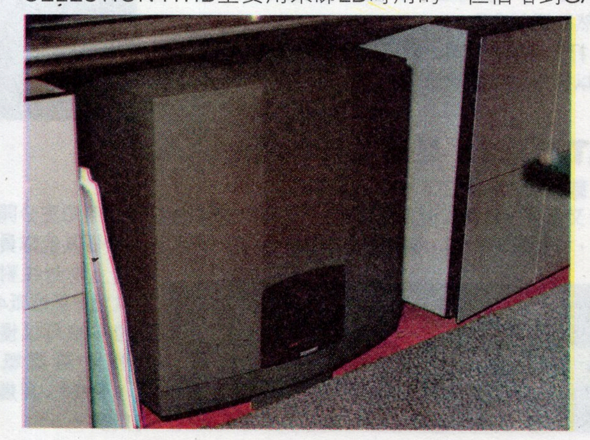
的39吋高解象背投機，最近被多份日本的影音雜誌全力推薦，售價比先鋒的XO碟機還要貴。

喇叭——DYNAUDIO ACOUSTIC BM 10：七千元

DYNAUDIO ACOUSTIC不同DYNAUDIO，D.A是較為高級的鑑聽級喇，咪睇對BM 10喇叭細細，打機時的驚人震撼力令玩者有外驚喜，又因是後反射設計，所以低頻的深潛力十分不俗，DUNCAN再為BM 10配上一套不俗的2呎高腳架及兩套DEON承（合共四千元），咁！音效就更加突出啦！

環繞聲系統——CELESTION HTIB（HOME THEATER IN THE BOX）PRO LOGIC SYSTEM：八千元有找

CELESTION HTIB主要用來睇LD時用的，但估唔到GAME





一樣咁正，這系統包一對前置（在BM 10上邊），一對後置，一隻中置及一件超低音，而超低音更內置功率放大器，可由PS直接駁在這系統上，最要命的是這系統還有一個小型搖控器可供微調用，真是非常方便。

其他附件——約共五千元

當中包括一套價值二千元的神木鑽石釘（承著中置喇叭的木釘），喇叭線，PS呔盤等。



試後感想

由於DUNCAN本身是音響發燒友，所以這套組合在DUNCAN適心匹配下得出令人驚訝的效果，CELESTION那套七千多元的PRO LOGIC SYSTEM只可以用平、靚、正來形容。雖然那二十九吋電視即將退役，我玩《卡通賽車 2》這個色彩鮮艷奪目的GAME時卻認為TH29M2的畫面線條仍舊甚具層次感，而解象度也能保持一定水準。

筆者忽發奇想。由今期起為俱樂部每一個會員評分（最高為10分）。

外觀：8分（非常整齊、簡潔）

設備：8分（以有限的價錢配搭出最佳的效果）

打機發燒程度：6.5分（只得一部PS而GAME不多）

畫面：6分（就快跪低了）

音效：8.5分（正！打機極有FEEL）

舒適程度：8分（坐在真皮梳化打機都頗舒服）

投入度：6.5分（換了電視機後我會俾多幾分）

平均分：7.76分（中上水準，已算不俗）

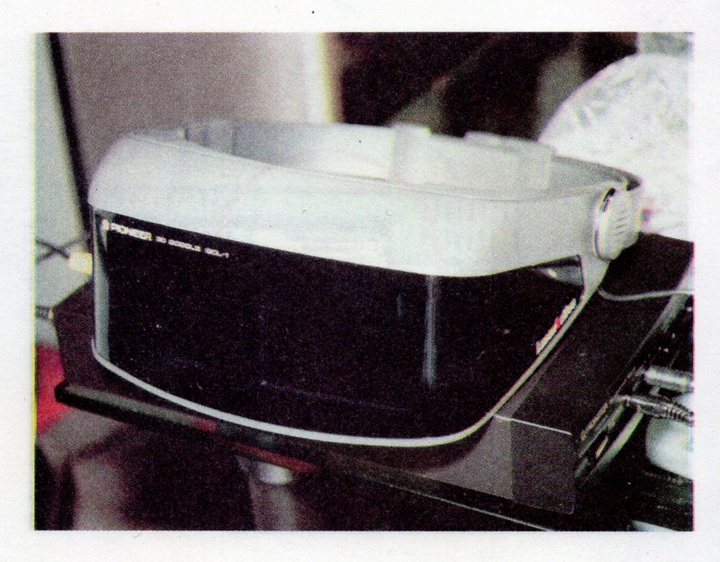
急報！！！

想知小弟用那套器材打機？下期話你知！俾你睇！

今日睇多D之～
3D立體眼鏡

所有讀者不能否認，旺角始終是買遊戲機，GAMES或遊戲附件之天堂，差不多逢星期五或六總有GAMES要買，而一些提高打機樂趣的設備如大手掣、小型MON、鯊魚卡、日本遊戲雜誌甚至得意精品（鐵券煙灰盅），在旺角也輕易找到，早輪又在好景四處飄浮，浮浮下見到一副眼鏡，一副樣子有點似潛水鏡的眼鏡，再往下望發現一部先鋒牌的3D，立體處理器，原來圖甲灰色那副是3D立體眼鏡，好！等我回家駁著部PS睇吓點？



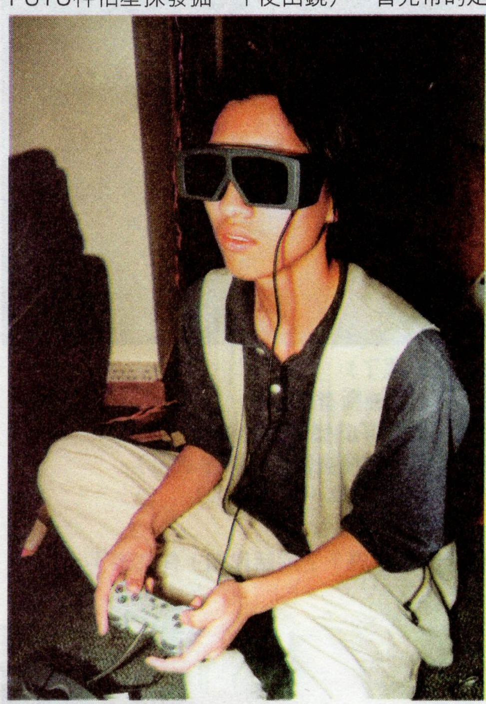






極為抵玩

這部3D立體處理器有兩個獨立插座，可供二人同時帶上各自的3D眼鏡，而隔鄰的選擇掣提供兩種的立體度，而機背的影音輸出端子只是普通用的模式，如果有多一點選擇便好了，我們請了一位俊美少年為讀者示範這副3D鏡（我和PUYU神怕星探發掘，不便出鏡），首先帶的是眼鏡型設計，型仔嗎？這副3D鏡連立體處理器一套計都是一千元有找，甚麼？驚唔夠隱陣？無問題，請睇另一款有點像VR眼罩的設計，他能安隱地套在頭上，而在後方的位置更設有兩組活動拉扣可作調校，令你帶得更為舒服。





立體到飛起

始動立體眼鏡，你會發現電視機中的畫面震動得很厲害（無帶3D鏡），但帶著3D鏡的朋友便會發現畫面的多件東西變得更加立體，玩《鐵拳 2》，《VF 2》，《NIGHTS》這類高質素的GAME肯定有極大的驚喜，試玩當日我帶上他玩《卡通賽車2》，架紅色老爺車立體到突了出來，兩旁的建築物就更具層次感，玩2D GAME或3D GAME認真一流。

鳴謝：訊達電子公司



震撼！打機恩物 聲寶8.4吋液晶體主動式顯示屏

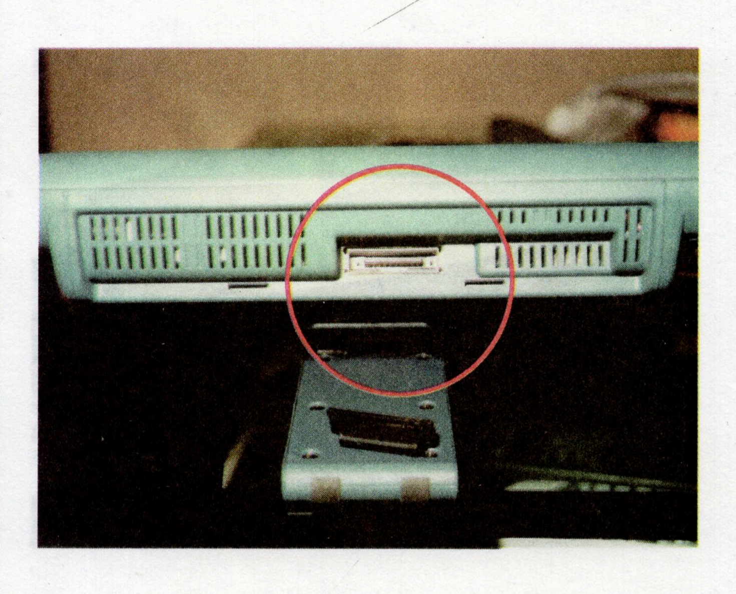
上期筆者已為大家介紹過SHARP的6.4吋液晶體顯示屏了，估不到測試後的幾天這個LC系列的頂級型號LC-84RV1便推出市面，LC-DX已令我驚嘆不已，咁……LC-84RV1會唔會仲堅！我自己便即時有一個疑問，畫既然大了兩吋，不知畫質會否差一點呢？

再戰8.4吋

先看看隨機附送的精美CATALOGUE，LC-84RV1的規格及所需附件均詳列在內，這部機特色之處是可以座枱的，附送的遙控更加精美，而內置揚聲器是立體聲的（其他型號只是單聲道設計），機身設計更具線條美，總之就形仔到我流晒口水了。但最、最、最要命的這部LC-84RV1 的PIXELS（像素）竟是驚人的92萬1600個，比LC-64 DX足足大一倍，64 DX的畫面都鬼咁靚了，LC-84 RV 1豈不……？仲有，仲有84 RV 1是有RGB輸入的。

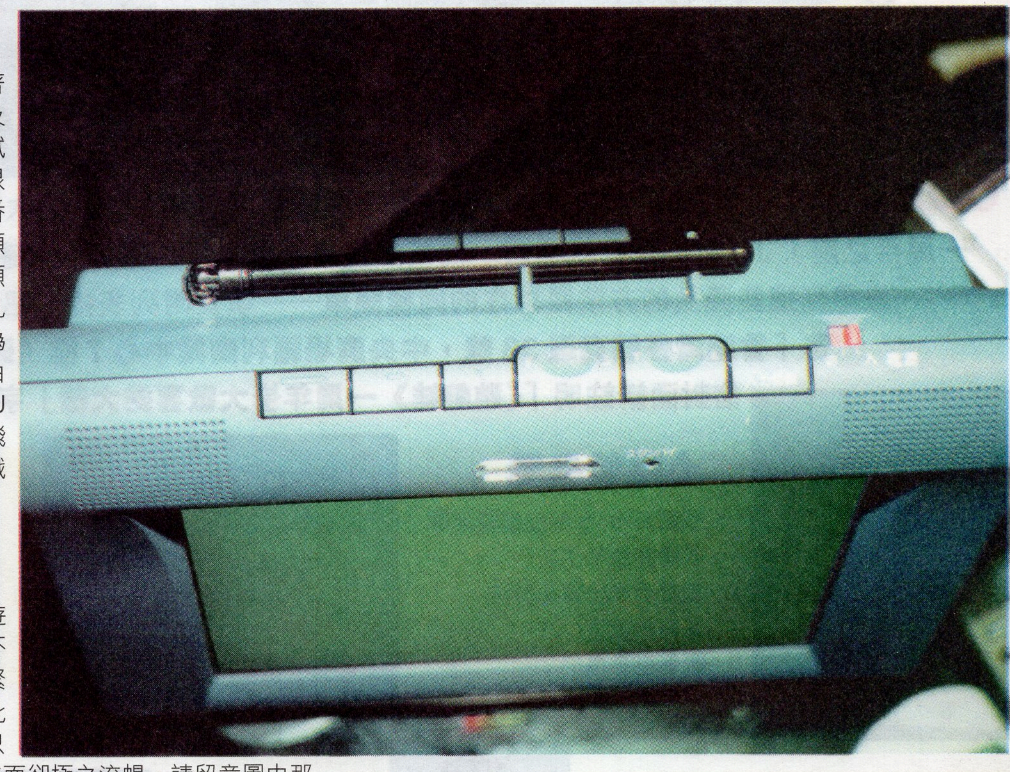
吓！RGB？

對！圖中藏在機底的「獨家」PIN插位不能用普通的21 PIN插，必須用SHARP的原座RGB線了。根據日本的影音雜誌資料顯示，LC-84 RV 1是同類顯示屏中目前最頂班的一部，在旺角花園街一些音響店才售六千元多一點（比日本定價還要平），我上次試64 DX要經有少少忍不住了，今次……唉！無錯，貨未到我已經俾錢訂了一部，第一時間作全面的測試。



靚到痴線的畫面

在自己的音響店中駁著SATURN，經一套兩萬元的前後及一對兩萬元的喇叭作聲音輸出，試F1賽車，因紅色在液晶體螢幕是很難出的，我便用了法拉利車隊跑番兩圈，雖然畫面是非常高速地顯示，但每一種顏色仍是忠實地顯示，而流暢度也叫人滿意，當你見到此機的外型及驚人的畫面你以為這是一部高解像的MONITOR，由於可試的GAME不足，我，PUYU神及某音響雜誌的編輯如飛般再飛「的」入深井採訪今期的AV遊戲FANS，順帶測試8.4吋威力。

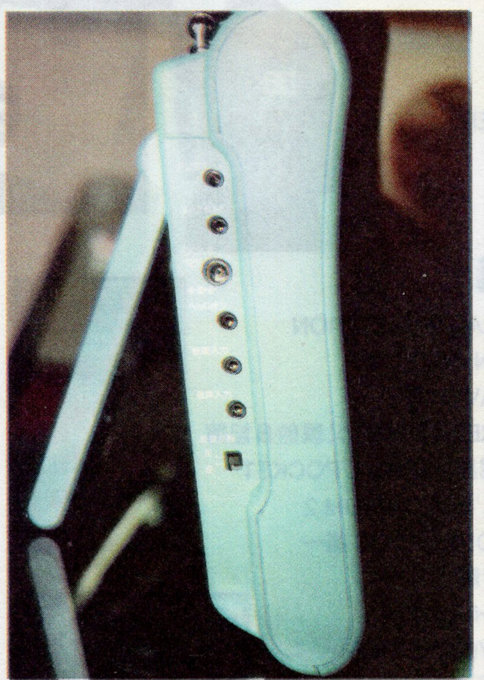


實地測試

我先用一隻畫面普通的PS遊戲《OVER DRIVIN》測試，估不到這個小小的8.4吋畫面靚得咁緊要，在普通的家用電視機玩此GAME，畫面粗糙得很而流暢度只是一般，但於LC-84RV1所見，畫面卻極之流暢，請留意圖中那架紅色的跑車，在高速行駛時完全沒有顏色浮移的感覺，小弟將跑車刻意大幅地左搖右擺，正！竟毫無鬼影出現，音效？一般啦，雖然是立體聲但始終做不到打機應有的震撼效果。再試《卡通賽車2》這隻畫面華麗的得意GAME，LC-84RV1終可大展他的威力了，由於此GAME擁有極多的顏色顯示，就算上期的64 DX也有一點點吃力，但LC-84RV就忠實地把所有顏色展現得實實淨淨，現在用普通視頻線便有如此效果，如果再買條專用RGB線……肯定無命的了。

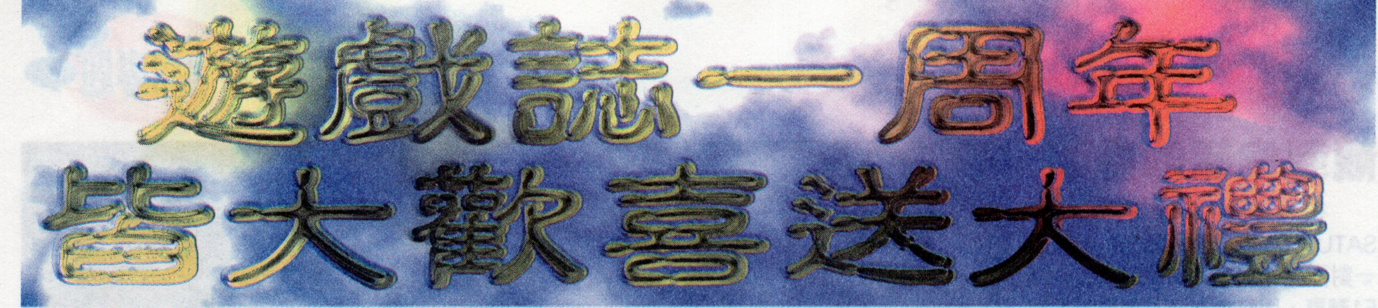






多種用途

隨了打機之外，用來睇電視一樣咁堅，只要加一部電視接收器（約二千至三千元）便可收睇本地的電視節目，再駁上耳筒，就算半夜睇電視或打機就唔怕俾人俾知啦！



CONGRATULATION！你有心理準備迎接《遊戲誌》的大禮沒有？適逢《遊戲誌》一周年之前，J.J 曾到過日本採訪，他當然沒有錯過大好機會，給大家找來很多精采禮品。想得到這些獎品的方法跟以往的同樣簡單——填妥附列表格，把它貼在信封底，寄「**香港灣仔駱克道 33 號，中央廣場福利商業中心 7 樓《遊戲誌》**」。信封面請註明「**《遊戲誌》一周年皆大歡喜送大禮**」字樣。



心跳精品獎

心跳回憶 96 年度學校年曆
藤崎詩織電子表
朝日奈夕子羹叉套裝
美樹原愛手巾
鏡魅羅手巾



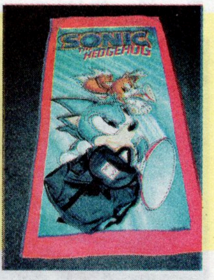


SEGA 精品獎

《VIRTUA FIGHTER》結城晶 T 恤
《超音鼠》T 恤
《超音鼠》大浴巾
《超音鼠》大背囊
《VIRTUA FIGHTER》CAP 帽







電腦素材獎

英雄傳說 METERIAL COLLECTION
魔法騎士 SCREEN SAVER 集
V.G. SCREEN SAVER 集
美少女夢工廠 SCREEN SAVER 父親的日記簿
MACROSS 7 美妮露 VIRTUAL POCKET
天地無用！魎皇鬼 極樂 CD-ROM 2
ANIME 美人～PIONEER LDC 編～
ANGELIQUE 美術館
AMITAGE THE THIRD 公式
CD-ROM VISUAL FILE
（本欄獎品部分曾在本刊介紹時使用）













其他精品獎

《鐵拳》座枱月曆
《DARIUS II》座枱月曆
奈戶流留、梨舞流留姊妹套裝電話卡
新機動戰記 GUNDAM WING 吉卜賽占卜牌

遊戲唱片獎

《寶物獵人 G》原聲音樂集
《VIRTUA FIGHTER 心象八星》原聲音樂集
《PANZER DRAGOON ZWEI》原聲音樂集
《伊蘇 V》交響樂版 CD

超級海報獎

《心跳回憶》景品海報系列

藤崎詩織等身大海報
0 號限定版全體海報
全體海報
虹野沙希 & 藤崎詩織
虹野沙希
藤崎詩織
鏡魅羅
清川望
美樹原愛
朝日奈夕子











《同級生》、《同級生2》景品海報系列

鳴澤唯等身大海報 A
鳴澤唯等身大海報 B
杉本櫻子等身大海報
同級生 ALL STAR
同級生 2ALL STAR
水野友美 & 鳴澤唯
鳴澤唯
都築梢江
仁科久留美
舞島可憐
櫻木舞
田中美沙
水野友美
加藤實
篠原泉美
杉本櫻子
南川洋子
永島久美子



其他海報

SUPER REAL 麻雀 P VI
《VIRTUA FIGHTER》龍虎邂逅海報
《VIRTUA FIGHTER》莎娜海報
東京 SHADOW

注意：

◆切勿把「電腦遊戲信箱」或「補購表格」與本遊戲參加表格放入同一信封寄出，否則可能一世也不會有人處理的啊！
◆本有獎遊戲不接受影印本參加

截止日期：1996年7月19日（以郵戳為準）
截止日期：1996年8月2日（第29期）



遊戲誌一周年 皆大歡喜送大禮

我希望得到—— ☐海報 ☐心跳精品 ☐SEGA 精品 ☐電腦素材集 ☐遊戲唱片 ☐其他精品
（只可選擇一項）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿（ ）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

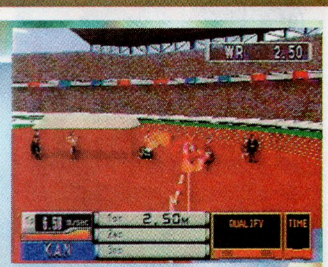
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿





無責任新 GAME 評壇

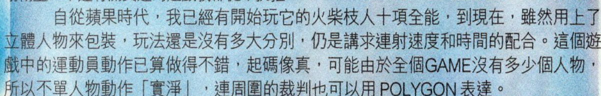
無責任編輯：米奇



一個人沒有必要擁有多過一隻奧運遊戲嘛

對於電視上播映奧運節目，我一向都很反感，因為這總會令到我想看的卡通片被調到一塌糊塗，不過有關奧運的遊戲我卻從不抗拒。

自從蘋果時代，我已經有開始玩它的火柴枝人十項全能，到現在，雖然用上了立體人物來包裝，玩法還是沒有多大分別，仍是講求連射速度和時間的配合。這個遊戲中的運動員動作已算做得不錯，起碼像真，可能由於全個GAME沒有多少個人物，所以不單人物動作「實淨」，連周圍的裁判也可以用 POLYGON 表達。



最初玩這個遊戲時，對於怎樣掌握按掣時間總是做得不好，這有部分要究那本説明書上所介紹的玩法介紹得不好所致。其他玩法和表達能力方面，由於有以前那麼多同類作品，所以雖然它和SEGA的《十項全能》都是率先使用3D，但都沒有給我增加多少樂趣，只要畫面清晰就夠了。

總括來説，這隻可以讓我發洩一下的遊戲是值得向大家推薦的，不過由於近日將有多隻同類遊戲推出，所以各位還是忍耐一下，看過我們的介紹之後再買也未遲，一個人沒有必要擁有多過一隻奧運遊戲嘛。

機種：PLAY STATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：3.5 分
畫面：4.5 分
音樂/ 音效：3 分
故事：——
操作性：4 分
投入度：5 分
原創性：3 分
難度：4 分
平均分：3.857 分

HYPER 阿特蘭大奧運

無責任編輯：J.J

令人有着一種不願服輸的感覺

自從「彩京」第一次推出街機射擊遊戲以來，在下及ZAC 就一直對這間生產商有很高評價，而今次在 SS 推出的《STRIKER 1945》則算是最成功的一個作品。

以遊戲舞台來説，這遊戲選用了一個科幻型的二次世界大戰年代，主角機是6款當年的名機，各自有着充滿個性的攻擊方法，令任何人都總會找到一款適合自己操作習慣的機種。

遊戲中的敵人均是取自二次大戰的，但卻會在最後變身成超乎想像的姿態，到後期版面甚至是射上月球繼續戰鬥，令這遊戲比其他同樣遊戲更有特色，不過，這遊戲最成功的地方還是玩起來會令人有着一種不願服輸的感覺，眼見敵彈之間明明是有空隙可走，自己卻是每次也會中彈……話説回來，這遊戲在接關的設定也是很出色的，最初四版可在圖版中接關，第5版開始卻要從版面最初再來過，而第二循環更是不能接關，令這遊戲可以有更長的壽命，相信價格回落的速度應沒有那麼快。

機種：SEGA SATURN
製造商：彩京
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：4 分
畫面：3.7 分
音樂/ 音效：3 分
故事：——
操作性：4.5 分
投入度：4 分
原創性：3.8 分
難度：4.5 分
平均分：3.93 分

STRIKERS 1945

無責任編輯：J.J

比起十年如一日的阿伯救公主好得多

當日SS推出《V.F.2》，在下看過及玩過後雖然覺得不錯，但仍未到會有非買不可的念頭……

今次 SS 推出《NiGHTS》，雖然在下寫這篇評壇時仍未買，卻已經對自己説了「非買不可」！

首先，在人物上，SEGA決斷地棄用MD時代的超音鼠，卻標榜着這遊戲是由同一班人製作的，令人既有新鮮感之餘，又可以有信心的保證。

在包裝方面，《NiGHTS》有着極重的和路迪士尼風格，現實世界的少年進入了童話一樣的夢世界中，與紳士一般的精靈NiGHTS同化，最後更為救NiGHTS而戰，單是這設定已比起十年如一日的阿伯救公主好得多。

畫面方面，雖然64機可以有較佳的多邊形能力，但卻沒有用得像《NiGHTS》那樣多變，即使同樣是一塊平地也好，《NiGHTS》的平地也會製作到令你覺得上面是有花有草的，而天空就更加不用多説了，總之就是要用「華麗」來形容才可。

玩法方面，NiGHTS其實只是可自由飛行的超音鼠，但生產商就懂得利用不斷的鏡頭變化令你覺得自己是在立體空間中飛行的，雖然或許會有人認為有被騙的感覺，但最少這做法大幅減低了用來熟習操作的時間。

操作方面，ANALOG 控制器出得極好，難怪 SEGA 一定要推出它來對應這遊戲。

就算是在音樂方面，這遊戲在編輯部內也是有着很高評價的。最少，隨碟附送的BGM(即是將遊戲碟放到CD機聽、切記不要播第1、2軌的程式部分)已廣泛成為各人的新MD……

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：4.7 分
畫面：4.9 分
音樂/ 音效：4.9 分
故事：4 分
操作性：5 分
投入度：5 分
原創性：4.5 分
難度：4.5 分
平均分：4.69 分

NiGHTS

無責任發燒族族長：迪偉

童年現在一般可愛

首先，一定要讚讚此GAME的工作人員，交足功課的 CG 開場畫面令到 1945 迷的我萬分雀躍，再想起上期講的那隻不知所謂，一無是處，垃圾也不如的《DARIUS II》，真的不明白TAITO班人類做乜，學吓彩京班哥哥啦……唔該！

買此GAME純是一個情懷初也沒有抱太大的期望，但看完那段「認真」的 OPENING 後，我又開始興奮起來了，進入作戰畫面，SATURN版的移植度令人極之滿意，畫面的層次感甚佳而遊戲的流暢度也不不俗。而難度方面，子彈雖然是落雨咁落，但其實想過版也不會花太多時間，四十五分鐘相信已經可以爆機了。但我仍會把這隻經典 GAME 好好的收藏他。

機種：SEGA SATURN
製造商：彩京
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：3.6 分
畫面：3 分
音樂/ 音效：3.6
故事：——
原創性：3.7 分
投入度：3.8 分
操作性：3.5 分
難度：4 分
平均分：3.61 分

STRIKERS 1945



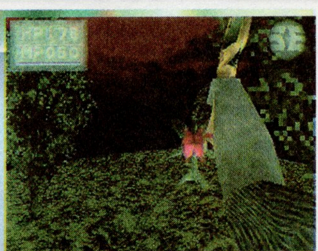


無責任新GAME評壇

KING'S FIELD III

無責任編輯：PUYU神

對一般初心者來說，《KING FIELD III》確實在是太難了……



有朋友告訴在下，《KING FIELD》是一個十分高難度的A.RPG。

J.J.也有過這樣的經歷，在玩《KING FIELD II》時不知怎的便被打死了。

米奇也曾苦心的勸過筆者，《KING FIELD III》是隻玩死人冇命賠的旬嘢。

但筆者實在被這GAME迷住了，它的氣氛，它的音效，它的壓迫感，還有它巧妙的陷阱布局……這一切一切都會令人非常投入。

說句實話，對一般初心者來說，《KING FIELD III》確實在是太難了（雖然今集已是把難度降低了），所以玩起來時將會很吃力，甚至會不知做些甚麼才好……故此筆者只把這GAME推薦給一些有經驗的玩家，相信他們定會玩得很開心；此外，若想玩得「官能」一些，不妨找個「VIRTUAL I-GLASSES」來玩。

機種：PLAYSTATION
製造商：FORM SOFTWARE
遊戲性質：A・RPG
價格：6300日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4.7分
故事：3.7
操作性：3.6分
投入度：4.5分
原創性：4.5分
難度：5分
平均分：4.19分

餓狼傳說 3

無責任編輯：PUYU神

問題出在哪裏？當然就是PROGRAMER

嘩！實在相差得太遠了……

當筆者看到SS版的《餓狼傳說3》後，才發覺到《KOF'95》的那一盒16M BIT附助帶是何等的重要。這隻GAME如何的差相信已被其他同事罵過夠吧，筆者在此不再重複了，反而有些其他問題想講講。

此GAME之差相信大出各SS迷的想象吧？首先請大家不要懷疑自己那部SATURN的性能問題；試想想，《KOF'95》加了16M ROM帶的最大用途是加快LOAD碟速度的同時又可以有高質數，儘量不CUT格數，以保持原汁原味，對嗎？但《餓狼3》的情況是既CUT格數，又拖長LOAD碟速度，而最致命的是十分不暢順，動作太慢了。

難度是SS的機能不足所致？非也，一隻連NEO.GEO都能應付的遊戲，SATURN是沒有可能會差的。那麼問題出在哪裏？當然就是PROGRAMER；既然是失敗了，哪麼又是誰批准生產呢？相信是那些高層吧……真是百思不得其解。

機種：SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：3.0分
畫面：2分
音樂/ 音效：3.8分
故事：——
操作性：3.8分
投入度：1.5分
原創性：3分
難度：3分
平均分：2.87分

餓狼傳說 3

無責任編輯：KAN

簡直離譜！仲差過NEO GEO CD版！！



某天的黃昏時段，本誌的眾編輯正興高彩烈的打開新買回來的《餓狼傳說3》準備試玩一下的時侯，不玩由至可，一玩就突然「嘩」聲四起，這是由於眾人看見TERRY哥及不知火舞在玩「逐格重播式」格鬥遊戲，而更嚴重的，是本來用開TERRY哥的ZAC君居然甚麼連續技也用不到，而且當角色作轉線攻擊時，會有非常嚴重的慢機情況出現，然而LOAD碟時間又不比NEO GEO CD版短很多。而以上種種的問題，只可令我簡單地講句：「真是連NEO GEO CD版也不如！！」而現在看見面前的《餓狼傳說3》，不其然令我想回起當年TAKARA為超任推出的《餓狼傳說2》，她們的水準絕對是不分上下的。然而我相信，香港沒有太多的遊戲商店敢公開播出此遊戲，所以小弟在此勸告各位一句，買此GAME之前絕對絕對要三思，而且最好是試玩一下（可以的話），若果試玩過後仍覺得此GAME值得買的話，小弟也無話可說了……

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：2.6分
畫面：2分
音樂/ 音效：2.7分
故事：——
操作性：2.0分
投入度：2.4分
原創性：0.3分
難度：3.1分
平均分：2.157分

NiGHTS

無責任編輯：KAN

實在正到唔知講乜好呀呀呀呀！！

呀呀呀呀呀呀呀呀呀呀，好正呀！！正到唔知講乜好呀！！WELL，等小弟冷靜番啲，組織下啲思維先再寫……

唔，若果要完全講出小弟玩完《NiGHTS》的感覺，我想也是一件頗吃力的事來。因為它不論在包裝上、遊戲性質及宣傳上，也是一個非常完美的童話故事形象來，而且給人一種親切感及投入感，這可以說是此遊戲一個非常成功的地方，而在這世間上亦不是有太多渲染力及共鳴感都有這麼強的電子遊戲出現。另一方面，說到遊戲本身的表現，實在是非常理想，而小弟亦很驚覺到SATURN原來是有這樣的實力，是可以造出這樣華麗及富質感的遊戲來。不錯，在遊戲過程中是有時會有慢機及邊移動邊做多邊形的情況出現，但看起來不大顯眼，而且對於整個遊戲中所佔的部分實在很少，故影響並不大。

而最重要的，是遊戲本身能真正帶給玩者一種自由自在的在一個夢幻世界中飛舞之感覺。雖然很多迪士尼動畫都是以帶領觀眾進入幻想世界為目的，但是看電影始終只是看着大銀幕播片，不能像玩《NiGHTS》般可以自由的在夢幻世界裏飛來飛去，而這也是令小弟讚不絕口的地方。而且小弟亦發覺玩此GAME時可用很極端的心情去玩：當玩者百無聊賴時，可以開隻《NiGHTS》來玩，不理它甚麼時間的過去也好，變回一個普通的男孩子也好，可以自由自在的在夢世界裏冒險；但當玩者興緻勃勃時，又可以控制着NiGHTS勇往直前，向A級分數挑戰。而換句話說，不論是一個第一次接觸到TV GAME的5歲小孩，還是像我們這班「職業寫攻隊」隊員，也可以樂在《NiGHTS》中……。

而在操控上而言，若果玩者不是用那個特製「SEGA MULTI CONTROLLER」去玩的話，其靈活度便會大大的減低，而這也絕對會減低了玩此遊戲的樂趣。

其實《NiGHTS》好玩的地方及成功的地方又豈只以上這些？不過由於小弟太久沒有玩過這麼有誠意的作品了，覺得有點欣慰。然而小弟相信世嘉會「食住上」，把《NiGHTS》延續落去。若果SONIC TEAMS在MODEL 2甚至MODEL 3推出《NiGHTS 2》的話……

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
售價：7800日圓（連MULTI CONTROLLER）
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械：4.7分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：4.9分
故事：3.3分
操作性：4.7分
投入度：4.7分
原創性：4.8分
難度：4.2分
平均分：4.475分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：KAN

一本說服力不夠的推理小說



查實小弟也是一個標準的推理小説迷，甚麼赤川次郎、西村京太郎的作品，甚至是小説版及漫畫版的《金田一》也看過不少。（不過當然是中譯版啦）然而自此之後，小弟看這些推理小説的要求便越來越高了。然而當那個死仔AV男優取過這隻《行兇寫真》後，小弟再玩上手後，才知道這原來是一隻推理味重過「黃味」很多很多倍的AVG。

然而當初製造商是以那三位女模特兒為這隻遊戲的宣傳重點，再加上建議年齡為18歲以上，這就令小弟覺得廠商有點「掛羊頭，賣狗肉」。因為當我玩上手時，根本就不覺得有任何「異色」或不對勁的地方，（除了故事中那些受害者死得很假外）。而那三位模特兒的形象也非常健康，故小弟就認為若果像AV男優般用此GAME跟《VIRTUA PHOTO STUDIO》相比的話是不大洽當的，因為她們根本是不同類型的遊戲！

另一方面，説到這遊戲的故事性。如果用她跟一般的推理小説相比，無疑是遜色了很多，這不論是在故事中的解謎性上、謎的深入程度，甚至是兇手的殺人動機，説起來都是比較勉強的，所以若玩者以看推理小説來玩這遊戲的話，我想會很失望。不過這遊戲也不是一無事處的，由於在遊戲收錄了大量真實的照片，故可見製作人員所放的心血可不少。而遊戲中的三位女主角，她們也非常的討人喜愛，而且給人一種清新、自然的青春氣息，加上形象性感得來健康，而亦是因為這一點，才可令小弟玩至爆機……

機種：SEGA SATURN
製造商：IMAGINEER
遊戲性質：AVG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4.7分
畫面：3.7分
音樂/音效：2.8分
故事：2.6分
操作性：2.7分
投入度：3.1分
原創性：2.6分
難度：2.5分
平均分：3.08分

行兇寫真

無責任編輯ARES

《拳皇'95》可說是以馬鼻毛一條稍勝



話説玩完SS隻《餓狼3》，便想到如以SS的《餓狼3》與PS的《拳皇'95》比較應該會好好玩，因為大家也沒有ROM卡作後盾，故可説是公平比試，而在《餓狼3》見街後不久，《拳皇'95》亦告推出，於是一場比拼便告開始。以遊戲的移植質素來説，其實《拳皇'95》亦是完全忠實移植之作，而遊戲中其實亦有「窒」的情況出現，但情況則比《餓狼3》好些少，最起碼不會影響到玩者的操作，讀者如想比較不妨用兩個韓國波波來對戰，於大跳時便會有此情形出現，此外讀碟時間亦差不多。至於在本體操作方面，其實PS的手掣亦是不宜作格鬥之用，而其問題點則不是SS的大粒掣與細粒掣，而是那本身作動不良的十字桿，因此在主機比拼來説可説打成平手，而由於《拳皇'95》的是「可接受」的窒，故《拳皇'95》可説是以馬鼻毛一條稍勝。不過，玩者另一方面要考慮的問題便是四個字——畫蛇添足。於PS版《拳皇'95》中，最大問題便是人物的砲彈飛行，當身中飛行道具時，畫面中的人物竟會飛彈至九里遠，同時身後的小健健正玩《奧運》的擲鐵餅……WELL！真係奇怪……都係拎番部NEO・GEO出嚟好啲嘞。

機種：PLAY STATION
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

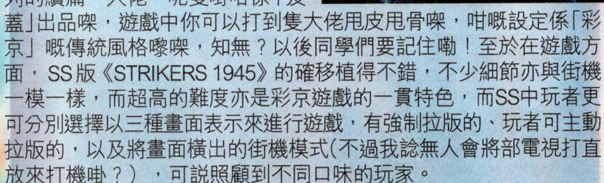
評分：

人物/機械：3分
畫面：2.5分
音樂/音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難度：1分
平均分：2.3分

拳皇'95

無責任編輯ARES

一隻完全合乎射擊遊戲擁躉需求的好GAME



曾經聽過坊間有人話《STRIKERS 1945》係《19XX》系列的續篇，大佬，呢隻嘢唔係「芨蓋」出品㗎，遊戲中你可以打到隻大佬甩皮甩骨㗎，咁嘅設定係「彩京」嘅傳統風格嚟㗎，知無？以後同學們要記住嘞！至於在遊戲方面，SS版《STRIKERS 1945》的確移植得不錯，不少細節亦與街機一模一樣，而超高的難度亦是彩京遊戲的一貫特色，而SS中玩者更可分別選擇以三種畫面表示來進行遊戲，有強制拉版的、玩者可主動拉版的，以及將畫面橫出的街機模式(不過我諗無人會將部電視打直放來打機啩？），可説照顧到不同口味的玩家。

此外，遊戲正如當年街機一樣出色，不論畫面效果及音效均十分正斗，加上版面中各項設定也十分細緻，故玩者進行遊戲可説是一種享受，不論視覺及聽覺上的觀能刺激也能滿足，可説是一隻完全乎合射擊遊戲擁躉需求的好GAME。

機種：SEGA SATURN
製造商：彩京
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

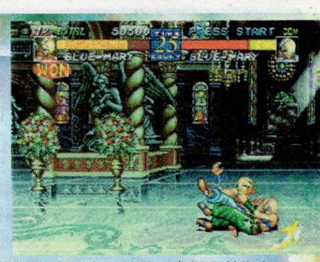
評分：

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2.5分
難度：4分
平均分：3.2分

STRIKERS 1945

無責任編輯ARES

有ROM卡與無ROM卡的分別竟這麼大



記得想當年玩SS隻《拳皇'95》就真係玩到拍手掌，事關真係出得好正，簡直唔敢相信自己玩緊家用機，仲要係玩CD喎。於是，當聽到SS會出《餓狼3》時便抱着期望的心態，不過後來諗諗吓便覺不妥，事關《餓狼3》唔似《拳皇'95》咁會有ROM卡，於是心中便不禁為之一沉，究竟SS的本體性能有幾勁呢？結果，事實雖沒有想像中那樣差，但已經足以令SS的招牌蒙上污點。從整體來説，《餓狼3》可説是完全地忠實移植，但問題便是主機的性能似乎負擔不起如此的容量，故在操作上便不時有「窒窒通」的情形出現，而且在與電腦對戰時便更見明顯。雖然，以本家的NEO・GEO主機(CD)來説亦有「窒」的情況出現，但程度便不大明顯，不會影響玩者進行遊戲，但在SS版方面便時快時慢，足以令玩者作戰不能，而此情況在過線後回線攻擊便更明顯。另於讀碟速度方面，SS的速度亦與CDZ不遑多讓，加上SS的手掣在格鬥遊戲上始終不大順手，故如玩者本身已擁有NEO・GEO的話，這《餓狼3》倒不如玩回NEO・GEO版。唉！原來ROM卡真的可化腐朽為神奇，有與無的分別竟這麼大，那麼遲點兒的《侍魂》豈不……噢！NO！我至愛的《侍魂》呀！！

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3分
畫面：2.5分
音樂/音效：2.5分
故事：——
操作性：1分
投入度：2分
原創性：2.5分
難度：3分
平均分：2.4分

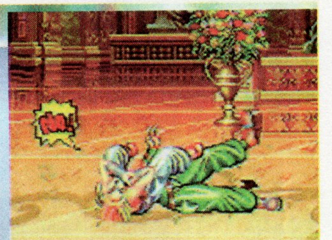
餓狼傳說 3



無責任新GAME評壇

餓狼傳說 3

無責任編輯：指令魔人



哈！又一隻正GAME！！……

正當PS推出《KOF '95》的同時，在SS中也推出了SNK另一勁作——《餓狼傳説3》。也可以正好將這二隻不用ROM CARD輔助的大容量格鬥遊戲比一比，看看在二部主機在處理這些畫面時會有什麼問題。

就算SS有36Mb WORKING RAM又如何？在《餓狼3》中所要記憶的畫面實在太多：各個角色也有一定的大小，又要同時記憶在三條不同的戰線時的動作，背景又不是像《ZERO》的那麼簡單。CUT掉動作格數是「預咗」的啦，但想不到真是CUT掉那麼多，令到一眼看上去就已經覺窒，操作上更是有點不順的感覺。

哼！在SS上就已經是這樣了，大家又不妨放長雙眼，看看在少4Mb WORKING RAM的PS上，《餓狼3》有什麼「好」表現吧！

（希望《REAL BOUT》出得好一些吧……阿們）

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3分
畫面：2.5分
音樂/音效：2.1分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難度：3分
平均分：2.37分

NiGHTS

無責任編輯：指令魔人

呀！飛呀，轉呀，好正呀！

講真，小弟未試過俾GAME評俾到咁高分！（25期隻《設計衛門＋》例外，只得三項有分……）

講真，隻GAME俾到你好自由嘅感覺！

講真，用MULTI CONTROLLER去玩真係可以控制得隨心所慾！

講真，隻GAME嘅意境好浪漫！

講真，估唔到SS真係可以出到啲咁靚嘅3D POLYGON畫面！（邊個話SS嘅POLYGON差㗎！？）

講真，可以令到我哩個唔係咁鍾意玩哩啲「ACTION賽車GAME」嘅人，可以好用心咁去玩，絕非等閒！

講真，講真……買硬呀！！

（呀……如果個手掣嘅ANALOG部分可以對應《KOF '95》就好喇……）

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
售價：7800日圓（連MULTI CONTROLLER）
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4.8分
畫面：4.8分
音樂/音效：4.9分
故事：4.3分
操作性：5分
投入度：5分
原創性：4.8分
難度：4.5分
平均分：4.76分

拳皇 '95

無責任編輯：指令魔人



嘩！正呀！……

通常這種同一隻GAME在二部機都推出的例子下，稍遲出的一隻GAME都會成為被比較的對象，尤其是在第一隻出得很好的情況之下，第二隻便變成一定會給比下去似的，所以多數生產商都會在第二隻推出時加上一些原本沒有的元素，令其可玩性增加，以致不影響銷量。

但不知道這隻PS版本的《KOF '95》出了什麼問題，竟然有這麼多靈異事件出現！其實從移植度來看，已經是移植得很好的了：以PS的32Mb WORKING RAM來說，每個角色只是從一些不起眼的地方上CUT去一、二格動作，已是不錯，而且PS的人聲處理也是真的比SS好；但老實說，PS的手掣的確不適合用來玩格鬥GAME，而且SHORT CUT的設定實在絕對有問題！甚麼可能一些要儲氣的招式可以一按掣便使出的？？？？？

但是話説回來，PS的平面處理機能真的不及SS嗎？為什麼角色在使用大跳躍時的殘像只得一個？為什麼使用超必時，角色不會閃動？為什麼攻擊判定會那麼怪？為什麼ROBERT會識「盧山龍飛翔」？

「WELL，世界上不可思議的事真的一天比一天多啊！」

機種：PLAY STATION
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難度：0分
平均分：2.18分

NiGHTS



無責任編輯：米奇

我是個NiGHTS迷！

本來，今期評壇我已準備要讚賞一下N64的《瑪利奧64》，因為它實在是出色之作，可惜，在玩過了《NiGHTS》之後，我不得不決定把珍貴的篇幅送給《NiGHTS》。因為，我已被《NiGHTS》深深迷住了。

要説《NiGHTS》比瑪利奧優勝之處，最簡單的説法就是「勝在包裝」。打從一開始，《NiGHTS》就給我迪士尼作品的感覺，玩過之後就更加肯定這一點，從人物造形到音樂，以至那兩小無猜的愛情故事鋪排，都是那麼的和路迪士尼作風。論形象，夢中精靈的可塑性比起一位大叔的確高出一皮（這點是我以前做兒童書時的實際體驗）；論音樂，CD音源可以以很低成本來收錄高質素音樂；論舞台設計，《NiGHTS》的舞台熱鬧得很，而且色彩繽紛，每一吋地方也給人有生氣的感覺，相比之下，《瑪利奧64》就令人有冷清清的感覺。

別來告訴我遊戲性比包裝重要這種老生常談，這就像跟我説彩色的《秋天的童話》不及黑白的吸引一樣愚蠢，《NiGHTS》的遊戲性絕不比任何一個遊戲差。要輕輕鬆鬆地玩的話，你大可不必理會BOUNS有多少，《NiGHTS》的動作變化很多，在夢中世界飛翔已是無比的享受。

你可能會認為它限制了路線的做法是因為3D功能不足的結果，這一點也不是沒有道理，不過只要你一直用人的身份來玩，又沒有被鬧鐘吵醒的話，就會發覺《NiGHTS》的世界跟瑪利奧的一樣廣闊而自由。

現在我的MD中重覆又重覆地播放着《NiGHTS》的主題曲，案頭的電視正播映着《NiGHTS》爆機後的動畫片段，我可以肯定地説——我是個《NiGHTS》迷！

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
價格：7800日圓（連MULTI-CONTROLLER）
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4.5分
畫面：3.5分
音樂/音效：4.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：5分
平均分：4.31分

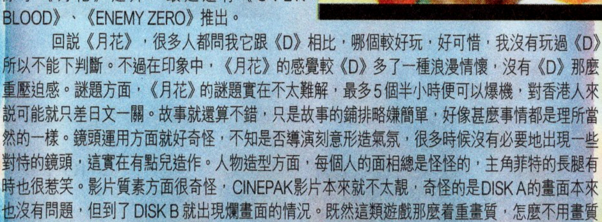




無責任新GAME評壇

無責任編輯：米奇

對香港人來說可能就只差日文一關



大概是《D之食桌》和《BIO HAZARD》的賣座，導致《月花霧幻譚》這類遊戲開始湧現，除了《月花》之外，最近還有《OVER BLOOD》、《ENEMY ZERO》推出。

回說《月花》，很多人都問我它跟《D》相比，哪個較好玩，好可惜，我沒有玩過《D》所以不能下判斷。不過在印象中，《月花》的感覺較《D》多了一種浪漫情懷，沒有《D》那麼重壓迫感。謎題方面，《月花》的謎題實在不太難解，最多5個半小時便可以爆機，對香港人來說可能就只差日文一關。故事就還算不錯，只是故事的鋪排略嫌簡單，好像甚麼事情都是理所當然的一樣。鏡頭運用方面就好奇怪，不知是否導演刻意形造氣氛，很多時候沒有必要地出現一些對恃的鏡頭，這實在有點兒造作。人物造型方面，每個人的面相總是怪怪的，主角菲特的長腿有時也很惹笑。影片質素方面很奇怪，CINEPAK影片本來就不太靚，奇怪的是DISK A的畫面本來也沒有問題，但到了DISK B就出現爛畫面的情況。既然這類遊戲那麼着重畫質，怎麼不用畫質較好的TRUE MOTION，甚至MPEG-TURE MOTION兩對應呢？

可惜的是這類遊戲玩爆一次之後就不會有再玩的價值，假如它是《BIO HAZARD》那類可以玩多一、兩次的話是值得買的，所以米奇只會推薦大家租來玩玩就好了，除非你擁有慾很強。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：AVG
價格：6800日圓（CD 2枚組）
容量：CD-ROM

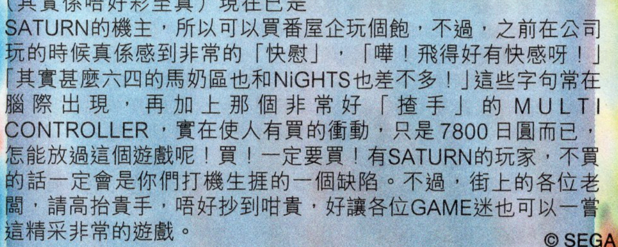
評分：

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：4.5分
故事：3.8分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
平均分：3.25分

月花霧幻譚

無責任編輯 赤目黑龍

嘩！反吓反吓……同「六四」差唔多唧！



果然係SATURN第1隻用ANALOG來玩的遊戲，勁！好彩（其實係唔好彩至真）現在已是SATURN的機主，所以可以買番屋企玩個飽，不過，之前在公司玩的時候真係感到非常的「快慰」，「嘩！飛得好有快感呀！」「其實甚麼六四的馬奶區也和NiGHTS也差不多！」這些字句常在腦際出現，再加上那個非常好「揸手」的MULTI CONTROLLER，實在使人有買的衝動，只是7800日圓而已，怎能放過這個遊戲呢！買！一定要買！有SATURN的玩家，不買的話一定會是你們打機生涯的一個缺陷。不過，街上的各位老闆，請高抬貴手，唔好抄到咁貴，好讓各位GAME迷也可以一嘗這精采非常的遊戲。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4分
畫面：4分
音樂/音效：4分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：4分
難度：3分
平均分：3.82分

NiGHTS

無責任編輯 赤目黑龍

彩京果然真係好毒！

《19？？》這個系列的遊戲真是為玩射擊遊戲的黑龍帶來了不少的回憶，不過，彩京的技倆真是十年如一日，完全沒有一點兒的改變，所以，實在使玩者感到非常無奈，尤其是那個「可惡而且可悲」的二周目，可惡呀！點解可以有咁多彈嘅！一周目有10粒，二周目就有20至30粒，真係唔知彩京啲人點唸野嘅，做到咁顛，可能連佢地自己都玩唔到啦！不過無論如何，這隻終歸也是一隻好遊戲，喜歡拉版的有拉版的視點，喜歡一鏡過的又有另一種視點，真是能夠迎合不同玩家的要求，這是值得一讚的。

機種：SATURN
製造商：彩京
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

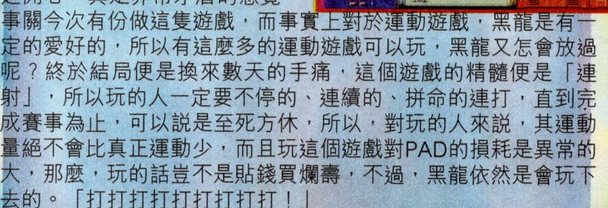
評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2分
難度：4分
平均分：3.07分

STRIERS 1945

無責任編輯 赤目黑龍

我隻手好痛呀！



痛！真係好痛！不過又非常之開心，真是非常矛盾的感覺，事關今次有份做這隻遊戲，而事實上對於運動遊戲，黑龍是有一定的愛好的，所以有這麼多的運動遊戲可以玩，黑龍又怎會放過呢？終於結局便是換來數天的手痛，這個遊戲的精髓便是「連射」，所以玩的人一定要不停的、連續的、拼命的連打，直到完成賽事為止，可以說是至死方休，所以，對玩的人來說，其運動量絕不會比真正運動少，而且玩這個遊戲對PAD的損耗是異常的大，那麼，玩的話豈不是貼錢買爛壽，不過，黑龍依然是會玩下去的。「打打打打打打打打打！」

機種：PLAY STATION
製造商：KORAMI
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3分
難度：4分
平均分：3.71分

HYPER 亞特蘭大奧運



HARD MODE 攻略

全部行動流程

地圖、道具表

ALL ENDINGS

秘技、設定資料

只售港幣 15 元正

第二版 即日面世



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE 攻略別冊 VOL. 001

BIO HAZARD

《生化危機》完全攻略本

第二版

每本港幣 15 元正

BY : J.J

© CAPCOM CO.,LTD.1996

只要資料詳盡，何懼重重挑戰？

《BIO HAZARD》完全攻略法

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣6.5元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站A 環球遊戲室

九龍深水埗黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站B 環球遊戲專門店

香港灣仔東方188商場地下4號舖 TEL：2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（ ）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		= $
		×		= $
		×		= $
		×		= $
郵費		×	$6.5	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第二十六期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。









BY：FUKUDA

唔係獨家，但係我哋都有得睇！

今期是一週年紀念號，數數手指本欄原來已經推出咗成26期嘞，福田首先要多謝同埋感激一直以來支持《FAXER》嘅朋友，所以希望遲些少能夠轉轉表達形式，唔駛各位睇得咁悶同辛苦啦。



N64 & SFC／一個禮拜唔見二千蚊

●在上期出書那天，任天堂的64-BIT旗艦N64已登陸本港，相信各位讀者已親眼看過其處理多邊形的威力了，儘管SS的《NiGHTS》已做得很好，我們也不能抹殺《MARIO 64》的確做得更好的事實。單看那些少到近乎無的畫面閃動現像、水裏極清晰的透明效果與流暢度非常高的動作，膽敢說現時無一部32-BIT機做到這樣的效果。你可以說「這些畫面32-BIT機都做到啦！」，但只要細想「如果做得到那又為何不做呢？」，就會知道硬係要拗N64唔掂嘅人係未諗清楚就講。

●不過，以目前的主觀與客觀形勢來說，N64在日本與香港的前境的確非常艱苦，可是因版位關係，今次只會講些較表面的數據與實證。先說日本方面，SEGA已在5月28日正式公佈了SEGA SATURN的日本總銷售量已達300萬台，相距在3月下旬時所公佈的220萬台，短短兩個月就能賣去80萬台主機(以官方公佈計算)，相信與廉價版白機有莫大關係(梗係啦！你睇睇4、5、6月SATURN究竟出過啲乜嘢大作？)。另外，暑假與年尾是SEGA最有把握的黃金檔期，回看去年夏天有RPG×3《魔法騎士》、《SHINING WISDOM》及《RIGLORD SAGA》，冬季就更不用說了，《VF2》、《VC》、《RALLY》、《SF ZERO》再加上《真女神轉生》已強得令SS雄霸機壇好一陣子。至於今年，7、8月有《NiGHTS》、《ZERO 2》、《夢幻模擬戰3》、《十項全能》、《心跳》、《VF KIDS》、《DARK SAVIOR》及《LUNAR》等，而冬季的《VIRTUAL ON》、《VC2》、《FV》及其他第三廠商的作品，相信SEGA會和去年一樣在11、12月重點出擊，如無意外要到達目標的500萬台也不是一件難事。

●話題稍為撐開咗些少，不如報導下N64的實際銷售情況吧。96年6月21日靜靜到港的N64，起初以平均$5500連兩匣帶的價格出現在各大場如好勁、細數字等等，而理應跟機同日推出嘅《MARIO 64》、《PILOTWINGS 64》和《最強羽生將棋》三隻遊戲，就只見到《瑪莉奧》的踪影，《PILOTWINGS 64》就要遲幾日至有貨返。起初群眾的反應亦只有嘩然而沒有購買的衝動，和當年超任甫面世時相差得很遠，這可是當然的，因為在90年CAPCOM、KONAMI及BANDAI等大廠起碼有幾隻像樣的大作例如《FINAL FIGHT》、《GRADIUS III》、《SD英雄大作戰》等候補着，不過今時今日看看將會在N64推出有號召力的名作，除了任天堂自己幾隻外就好像完全沒有似的，試問玩家又怎能放心去買呢？因此，在這片觀望的氣氛下，N64的售價就由五千幾一直滑落到截稿前的三千幾送兩隻GAME，看來要到九月它有第二批新作推出時才會有起色了。

●聽到有商戶同顧客講，他們所售出的N64全部都是行貨……這當然不是，因為就連總代理也宣稱要到九月才會有正式的行貨返，其實用腦諗都會知啦，點會部機一出就會有行貨？另外，因為暫時未有代理的關係，各位買咗N64嘅玩家，千祈唔好整燒隻牛，因為而家未有得配㗎。

●N64與超任各有一批新作不日登場，首先是KONAMI已正式公佈在暫定N64上推出5隻遊戲，分別是《伍右衛門AVG》、《高爾夫球》、《足球》、《棒球》和《麻雀》，全部未有正式定名，售價與發售日當然未定；另外N64還有HUDSON的《SUPER POWER LEAGUE 64》(暫稱)和《炸彈人64》(暫稱)。超任方面，有8月30日ASCII的《大戰略EXPERT WW II》和12月6日的《迷你四驅 SHINING SCORPION LET'S & GO》；CAPCOM的《M.S.H. WAR OF THE GEM》，價格未定；光榮的《光榮賽馬2 PROGRAM'96》，9800日圓。

PS／最新廉價版主機只售19800日圓

●為了令在市場上的佔有率增加，SONY在6月22日起便正式發售最新款的PS，售價為19800日圓，較上次《FIGHTING BOX》還要便宜。今次的PACKAGE除了主機外(當然！)，附送了一隻有長達2米接駁線與訊號淨化器的手掣，這對不想買兩隻手掣的玩家相當體貼。

●不單如此，SONY不此要在硬件上和SEGA鬥法，就連軟件也不例外。隨着失去生產軟件數目的限制，在新遊戲將會大量充斥市面及調低售價之前，SONY先將一堆舊遊戲重新包裝，用「THE BEST」系列的名義以極低價格再次發售。第一批將會推出的平價碟有在7月12日發售的《RIDGE RACER》、《雷電PROJECT》、《KING'S FIELD II》和《ARC THE LAD》，除《RR》是OPEN PRICE外，其餘3隻都是賣2800日圓。下一批暫定在8月9日推出，包括了公開售價的《ACE COMBAT》、2800日圓的《BOXER'S ROAD》及《鬥神傳2 PLUS》。

●講講《鬥神傳2 PLUS》吧，它基本上是PS《鬥神傳2》的改版，所修改的地方除了角色顏色、可設定擋掣及以↓↓來代替LR掣作側轉外，最重要的是對應記憶卡，這可便利隨時使用4大頭目。

SS／《超音鼠》系列海外用版本火速登場

●喺本地某份刊物入面，睇到「由於SEGA嘅SONIC TEAM要全力製作《NiGHTS》兼且要大力催谷，因而唔會再有《SONIC》系列推出……」真係幾乎俾佢嚇死，點解呢？因為剛在5月中旬在美國洛杉磯舉行完的E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)，SEGA已向各界公佈其SONIC系列最新一輯：SATURN版的《SONIC X-TREME》暫定今秋在美國發售。《X-TREME》有別於過往家用版各集的《SONIC》，今次是採用了可自由地作上下左右移動的360度全視點，再加上在3D立體版圖上運用了大量漂亮的材質貼圖，相信造出來的效果一定很正。雖說日本現今仍未有任何有關此遊戲的移植消息，不過相信SEGA不會那麼笨，生產一隻只會在海外發售的遊戲吧，君不見《NiGHTS》不論在設型上與玩法都是針對美國人的口味嗎？

●講番E3，SEGA除《X-TREME》外，還有公佈了兩隻人氣度相當高的業務用移植作品的推出日期，分別是暫定會在今年夏天推出的《電腦戰機VIRTUAL ON》(記住唔係讀VIR-TUAL-ON，正確發音係VIR-TUA-LON)，同埋近排因緣羊仔秘技而好HIT嘅《MANX TT》，暫定秋天發售。

●哈哈，今勻HUDSON都算俾足面嘞，一次過公佈會喺SS上推出3隻遊戲，分別係《銀河公主傳說優奈REMIX》(暫稱)、《優奈HYBRID畫集》(暫稱)及《銀河公主傳說優奈SS》(暫稱)，全部發售日及價格未定。《銀河公主傳說優奈》系列一直都活躍於PCE、OVA及DRAMA等媒介，而上次所推出的

PCE版《YUNA 2》和FX版《YUNA FX》也很受歡迎，大概這是HUDSON會一次過開發三隻遊戲的原因吧。說回遊戲的內容，首先是第一隻《REMIX》，它是以1992年在PCE上推出的AVG版本作基礎，故事和玩法大致上和舊作相同，但當然經過32-BIT的SS處理過後必定會脫胎換骨。《HYBRID畫集》則是收錄了大量YUNA原畫的資料碟，話明HYBRID相信應該是可在電腦上使用的軟件(註：HYBRID這電腦用名詞普遍是指可在MAC機與PC機上共用的軟件)，唔通會係對應PS咩？最後一隻是戰略型SLG(？)的《優奈SS》，故事方面是以少量OVA配合SS的原創部份，不但有新角色新登場，玩法方面更是相當有看頭的戰略遊戲，相信各YUNA與明貴美加迷一定唔會錯過啩！

●又係REMAKE作品，曾經在PCE推出過兩集RPG的RAYFORCE公司，現正宣佈會在SS上推出名為《STARTLING ODYSSEY》系列三集，分別是將頭兩集《S.O.1 BLUE EVOLUTION》及《S.O.2 魔龍戰爭》重新製作，再加上為SS度身訂造的第三集《S.O.3 MILLENIUM之聖戰》，各位RPG迷又有多一個選擇了；發售日及價格未定。

●魔法美少女育成SLG《WIZARD'S HARMONY》原班人馬96年將會有新作推出，就是由SIGNAL LIGHT所推出的《ETERNAL MELODY》同類型育成SLG，故事說到誤進夢幻世界的主人翁，為了要返回原本的世界於是便四處找尋稱為魔寶的道具，冒險途中找來了9名美少女同伴，她們都會為主角排難解憂的，要提高各人的能力育成是必需的過程。單看從上集衍生而成的玩法，再加上每位登場人物均有聲優配音，喜歡《W.H.》的玩家就一定不要錯過了；9月27日發售。

●負責製作《3×3 EYES~吸精公主 S》的日本CREATE，現正製作一隻暫稱為《MY DREAM~急不及待的ON AIR》的聲優育成SLG，玩法類似《誕生》，玩者需要在2年內把8名女孩訓練成著名的聲優，除了要考慮如何去訓練她們外，要獲得她們的信任亦是非常重要的；發售日及價格未定。

●上禮拜三ATLUS隻《STRIKERS 1945》同埋SNK嘅《餓狼傳說3》一齊推出，當日很多玩家都慕名到港九各大機場去入貨(如果出咗稿費我去會買㗎……)，各位一定會發覺啲銷頭係唔會DEM隻《餓狼3》嘅，就算做DISPLAY都只會俾你齋睇OP，有啲仲甚至夠膽死到淨係出格定鏡PAUSE就算數，原因係點大家心中有數，筆者也不會再落井下石，只不過有一件好有趣嘅事發生咗。據線人喬丹報稱，那天他往某場鴿鴿時，聽到有人說「嘩，隻《1945》啲開場片頭嘅3D做得好正呀，係咪PS新出㗎？」有無攪錯？係3D嘢就係PS出嘅咩？唔該睇清楚啲，這些叫做播片(正確點，應該說是3D MODELLING CG動畫)，兩部機都做到嘅；福田並不是存心對PS有偏見(起碼我兩部機都有買，知道而家係玩GAME唔係玩機)，只不過對某些資訊不足兼抱有「3D=PS=好玩」想法的人感到有點無奈，希望各位明白事理的人知道我說甚麼吧。

●講開《STRIKERS 1945》，有件事要在這裏澄清一下。有話《1945》喺《19XX》系列的續篇……咁樣講咪即係話《戰國BLADE》係同《STORM BLADE》有關係、《GUN BIRD》係《GUN GRIFFON》加《THUNDER BIRD》？簡直是……相信各位聰明的讀者一定會知道事實真相的，所以都係唔講咯。

WHO BUY THIS GAME

哩兩個禮拜機場中可算非熱鬧，剛剛推出的N64先來一個價格事件，搞到連啲雜誌都報道埋，之後SS又有隻勁正嘅《STRIKERS 1945》同隻慘不忍睹嘅《餓狼傳說3》，跟住PS嘅《拳皇'95》又隨後推出，哩兩日SS硬撼《MARIO 64》嘅勁作《夢精靈NiGHTS》連同個ANALOG手掣強硬出擊，務求令到各機迷嘅荷包大出血，直至乾塘為止，希望大家係哩個暑假有個好嘅開始啦。　文：喬丹

GAME迷：陳先生
年齡層：19—23歲
選購遊戲：SS《NiGHTS》
從哪　得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：主要是在日本和本地都落足宣傳，相信會是一隻好GAME。
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS、PS
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：機能勁，因為行ROM帶快啲。
愛玩甚麼類形的遊戲：RPG
題外話：陳先生說自己只要是好GAME便玩，但本筆者要提醒陳生一句，只看宣傳和畫面並不能斷定遊戲的好壞。

GAME迷：潘先生
年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《CLOCKWORK KNIGHT 下卷》
從哪　得知這遊戲的資料：熟悉商鋪
甚麼吸引他購買這個遊戲：本身已有買第一集，而家見價錢平買埋第二集。
現時擁有哪些遊戲機：MD、PCE、SFC、SS、PS、3DO
下一部會購買的遊戲機是：有機會是N64
原因：遲些多GAME時會購入
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG、SLG、ACT
最喜愛的遊戲：PS《鐵拳2》(因為整體來說可算是出得最出色的一集)
題外話：說及最喜愛的遊戲時，潘先生指出SS《VF2》中角色的動作不及PS的《TK2》？！，筆者只可說一句各花入各眼吧。

GAME迷：劉先生
年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《NiGHTS》
從哪　得知這遊戲的資料：日本雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、畫面效果好、想買個手掣
現時擁有哪些遊戲機：PCE、SFC、SS、PS、3DO
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：大勢的主流，而且已經有貨出咗。
最喜愛的遊戲：SFC的一隻俄羅斯方塊(個正名唔記得咗)
題外話：訪問中得知劉生先是位PROGRAMMER，說及N64的MARIO64的表現時，劉先生最喜歡其鏡頭的角度，但談到對其多邊形的評價則說道：「如果SS是行ROM帶的話亦可以做得到。」

小記者喬丹強硬推介



筆者成日蒲場，唔多唔少都有啲心水GAME(機)可以推介吓俾大家，首先推介的是已經有好多人買咗嘅PS，乜話？PS好係人都知？筆者要介的當然不是普通的PS啦，而是PS最新的廉價版，主機加一個手掣定價20000日圓，而家香港賣$1650，如果未買PS的朋友就係入貨嘅最好時機喇。
另一樣要推介嘅嘢係SS嘅《NiGHTS》限定版，《NiGHTS》隻GAME本身已經正，而佢個ANALOG手掣仲正，除咗用來玩《NiGHTS》之外，用來玩番啲賽車GAME都非常正斗，單買個手掣已經要2800日圓，而家連GAME買都只係要500多港錢，筆者亦已經奉獻咗喇，唔知大家又有冇興趣呢。



本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣
CYBER WORLD
（截至1996年6月1日）



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



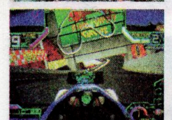
FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



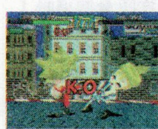
DIRT DASH DX (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)
737,600
J.V.C.(8/5/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



極上沙鍋曼蛇
546,600
LAU CHUN LUNG (3/2/96)

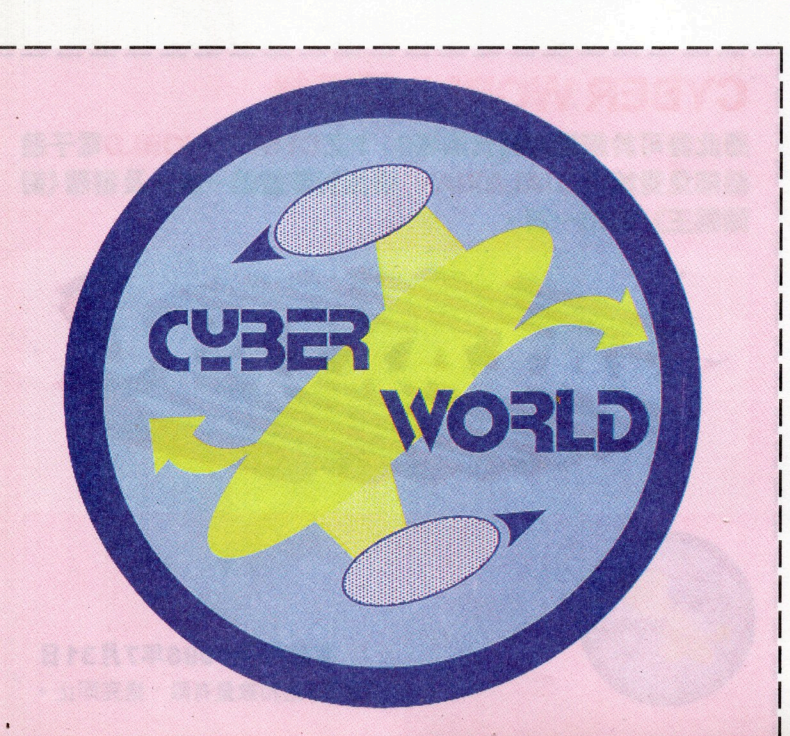


RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

街頭GAME霸王

文：ZAC

大家好啊！有冇去用殺意之波動嘅阿隆喲？



殺意隆 好哄動

大家應該知道點用「殺意之波動版」阿隆啦！有冇試過用先？係咪好快感先？

話說上期發咗稿之後，我就同揩令魔人（係，真係揩令魔人，唔係指令魔人！小健健教嘅！！）去咗「分WORLD」試用。最初揩令魔人就走咗去挑人機（用隻「殺意之波動版」阿隆），頭兩ROUND佢都當自己用緊正常版咁同對手打，打到第三ROUND一半嘅時候，只見揩令魔人咀角出現一個「S」字，然後忽然使出「瞬獄殺」……咁，佢嘅對手只係「吓！？」咁叫咗一聲之後，畫面就出現咗一個好大嘅「天」字嘞……

咁個受害者呆完之後，就走咗嘞。跟住就輪到我同揩令魔人玩啦！呢個時候，啲觀眾就已經開始出現，而畫面上面就有八個阿隆（阿修羅閃空中）……

「殺意之波動版」阿隆除咗追加咗豪鬼嘅「阿修羅閃空」、「滅殺豪昇龍」同「瞬獄殺」之外，仲保留返阿隆嘅「真空波動拳」、「真空



龍卷旋風腳」，出招後硬直時間比豪鬼短，真係十分好用。「分WORLD」個場家陣就好熱鬧，個個落場都玩吓「殺意之波動版」阿隆，大家不妨去玩吓。

不過有樣嘢都幾好笑，就係用「殺意之波動版」阿隆爆機後，個ENDING同平時阿隆嘅係一模一樣！（正常版阿隆爆機後，豪鬼係話等阿隆醒覺咗「殺意之波動」之後先會再同佢分勝負）但係，當你用緊隻係醒覺咗「殺意之波動」嘅阿隆時，睇到上述嘅說話時，就真係幾好笑……

仲有，差啲唔記得鳴謝哩個指令魔人（係指令魔人唔係揸令魔人）同埋阿福田君，事關上期都係多得佢哋山長水遠咁走去「分WORLD」拍番啲《STREET FIGHTER ALPHA 2》嘅珍貴記錄片，「個籮蘿沙麻」（日文『辛苦哂』咁解）！！

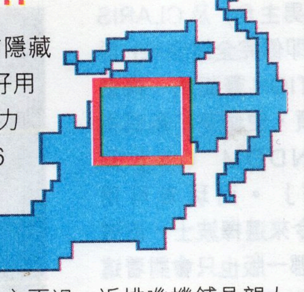
SUPER方塊戰士II X（海外版——超級方塊戰士II TURBO）



話時話，CAPCOM老人隻新作《SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO》就出咗嘞，都幾好玩。啲Q版人物算可愛（至少有啲姐姐仔企咗係度睇住隻GAME），玩法又唔係太過難。不過我聽啲朋友講，話見到有人打到火引彈出嚟挑佢機，正常要開始比賽時，忽然有個豪鬼閃咗出嚟，用「瞬獄殺」打低咗阿火引彈，之後就同佢打（Q版喎！）。我就未見過嘞，不過諗諗吓，我就好想見吓……



戰國大球飛機物語……



大家都知隻《戰國大球飛機物語》有隱藏人物啦，大家有冇用過哩，係咪好好用先！據官方公佈，呢個AYIN儲砲能力只需0.2秒，係最快嘅（第二個要0.6秒），而速度則排第二（第一個係翔丸，即「毛管硬直」男主角），攻擊力與鬼武士不分上下（我就覺得佢勁啲），而命中判定請參考附圖。之不過，近排喺機鋪見親人都係用AYIN嚟嘞。（可惜唔可以1P 2P一齊用……）

神凰九十六（PART II）

《神凰拳》已經到咗，有冇玩過？有冇睇過我地嘅攻略（廣告）？不過眼見出面啲反應唔算太踴躍，可能係同個系統太複雜有關。大佬，個「HOW TO PLAY」都講唔哂個系統有乜，連張FORM紙都唔齊料，真係好難叫人投入啲去玩卿！順帶一提，個《KING OF FIGHTERS 96》，將會喺七月中左右到港，敬請大家留意。而我就一定會用「真．極惡同盟隊」嘞（請睇ARES今期份編者話啦）。

「假如香港沒有巴士」……

近排冇乜機打，於是去咗去玩一隻出咗幾耐吓嘅《烏糟大疾走》（DIRT DASH），點知玩上手就上咗癮，個呔盤夠晒大，扭極都扭唔盡咁滯，而且又會隨環境而變化（有時鬆，有時緊，有時又會猛咁震），個呔盤又夠大，大到好似揸緊巴士OR小巴咁，個感覺都幾「時必」㗎！自己就覺得好玩過《世嘉拉你鎗斃》（SEGA RALLY CHAMPIONSHIP），嗰日阿ARES見我玩完都話：「假如香港沒有巴士……中巴（九巴）需要你！」仲有，喺「勝利8」個部機嘅時間係多啲㗎！

再講！喺「百落汽丸」側嗰間「冰河」，《世嘉拉你鎗斃》正大酬賓，每位兩蚊。

又有靚女睇！

近日DINAX出咗一隻新麻雀GAME，叫做《麻雀聖龍傳說》，玩法就同其他麻雀GAME一樣，至於入面啲姐姐呢……搞到有一班男生圍觀，又要擺低錢跟機，同埋有一名西裝友喺度狂煲機，你話啲質數點吖？

喺東京番外地遇到「的阿奶」



世嘉喺推出《VIRTUA FIGHTETR》之前會先出一個叫《東京番外地》嘅3D格鬥GAME。共有八名人物，每個都手持武器，動作方面，睇片時就覺得好流暢，好激。而呢個TECMO就會出一隻叫《的阿奶》（DEAD OR ALIVE）嘅3D「水袋亂舞」格鬥GAME。點解叫「水袋亂舞」？睇吓啲女角嘅動作就會明㗎嘞……呢兩隻GAME應該短期內會到港。

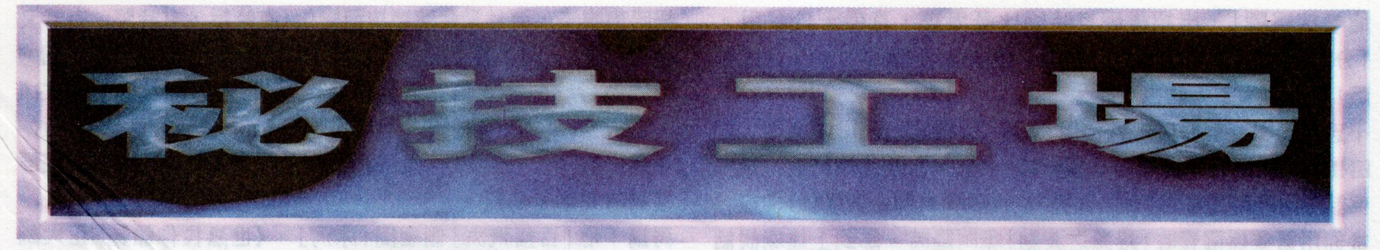


多謝！感激！我愛你們呀！

喺度借少少版位同各位讀者講聲「多謝！」。多謝各位讀者踴躍打電話嚟提供《戰國大球飛機物語》（其實係叫《戰國BLADE》至啱。同行某雜誌叫呢隻GAME做《奶奶飛機》，我反而鍾意呢個名）嘅使用隱藏人物秘技。又多謝有讀者喺上次「女殺手事件」後打上嚟自稱係「勝利8」打《VIRTUA FIGHTER 2》高手，想供稿（我哋都希望有多啲呢啲電話，就算搵我哋去較量吓都好呀！）。各位讀者，我愛你們呀！（尤其是女讀者……）

呢次死硬！！！

話説SEGA隻《死硬吖奇》（《DIE HARD ARCADE》，日版叫《DYNAMATE刑事》）經已無聲無息咁到咗，係一隻3D ACTION GAME，唔算難玩。但係當你見到個用FOLYGON做嘅布斯韋利士大叔一臉認真個樣，真係有「今小民」先生作品嘅風範！喺「心水薄」「華凰」同「同羅環」「總要捅」都有得玩，3蚊一大隻！



二級動料 2 你想 NiGHTS 長住在你的 PC/MAC 中嗎？

遊戲：NiGHTS
機種：SATURN



原來《NiGHTS》這隻遊戲CD除了可以放在SATURN玩、放在CD機中聽歌外，原來放在個人電腦中也會發生一些不可思議的事。原來在這張CD內共收錄了8張bmp.制式的畫，而畫面絕對是一些非常華麗的電腦CG來，所以這也是理想的電腦WALL PAPER之材料。不相信的話，就把這隻遊戲CD放在你家中之電腦CD-ROM中LOAD一LOAD, 在FILE MANAGER找出「NiGHTS」這個FLODER，入面便有這些美麗的圖畫。



二級動料 2 爆機後的發現

遊戲：NiGHTS
機種：SATURN

由於此GAME實在太吸引，所以我們的J.J同志便急不住手的把它打爆了。然而在爆機後，我們便發現到一些有趣的東西。

基本上在此GAME中玩者若完成了一版以後，是要跟波士對決的。而玩者所遇到的波士是會跟據電腦隨機抽樣來決定的。所以玩者可能都是在玩同一版，但次次要面對的波士也是不同的。然而若玩者CLEAR了ELLIOT (男主角) 及CLARIS (女主角) 的夢後，(即係完全爆機啦) 再入回去遊戲中的OPTION畫面處，再選「NIGHT NAREN」項，便個多了兩個指令，分別是「RANDOM ON」及「RANDOM OFF」。而玩者可用「RANDOM OFF」指令來選擇波士，而選擇了後，那麼玩者玩哪一版也只會對着這一個波士，實在頗為有趣的哩。



■在這裏選擇「RANDOM OFF」的話，再選擇中波士，那麼玩者只會遇到已被選中的中波士。

四級碎料 4 能左右回轉地圖

遊戲：NiGHTS
機種：SATURN



■在這個畫面按Z掣



■在這裏便可按L或R把地圖轉動

在《NiGHTS》這個立體動作遊戲，中，只要玩者在選擇主角及選關之畫中按下X鍵，便會進入「DREAM DATA」模式。而這時畫面便會出現選了那關之地圖來。而玩者就可以按動1P手掣的L鍵來使它逆時針轉，而R鍵則可令它順時針的自轉起來，也是十分有趣的哩。

二級動料2

一些令遊戲易玩些的秘技

遊戲：DARIUS 2
機種：SATURN

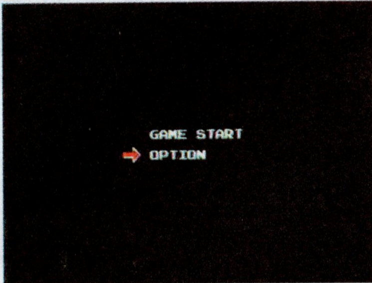
各位有看上過上期的「GAME評」的話，也知道黑龍兄為了造這隻GAME的攻略而大動肝火，而且看來他也死了不少細胞哩。而若果各玩者想玩此遊戲玩得輕鬆點的話，現在有數個秘技可供參考。

首先第一個是可增加遊戲LEVEL數目的秘技。輸入的方法也很簡單，首先在有「GAME START」及「OPTION」的主畫面上，順序按L、→、↓、←。如是者玩者再進入「OPTION」中的「GAME LEVEL」的時侯，便會多了兩個LEVEL，這便是「VERY EASY」及「ABNOMAL」。

第二個秘技就是可以將自機發射出來的彈數增加，由本來的4發連射增加至8發連射。而使用方法也是很簡單，首先在剛才有「GAME START」及「OPTION」的主畫面上，順序按B、↑、L、→，按完之後再進入遊戲畫面，此時自機就可以連續發射8粒子彈。

第三個就是一個可增加CREDIT的秘技，而用了此秘技後，CREDIT的數目會增至5個。方法很簡單，首先在有「GAME START」及「OPTION」的主畫面上，順序按C、R、→、↓。跟着再進入正常的遊戲畫面後，玩者就會發現CREDIT已被增加至五個。

而最後的一個秘技是可讓玩者自行選擇玩哪一個STAGE。而方法就是先在有「GAME START」及「OPTION」的主畫面上，順序按Z、↓、L、↑。跟着在畫面中就會出現「SELECT ZONE」的指令，而玩者就可利用此指令來選擇自己喜歡的STAGE來玩。

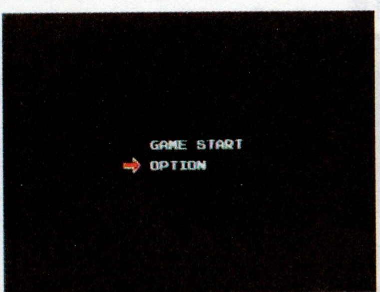


■在這個畫面輸入秘技

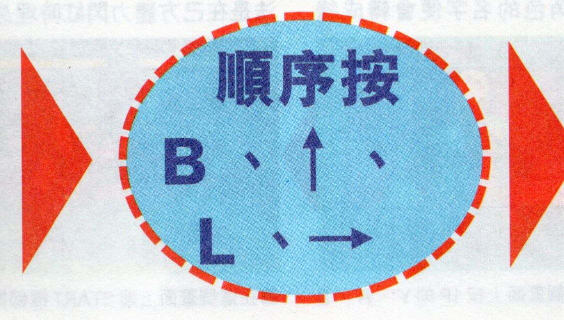
順序按
L、→、↓、←

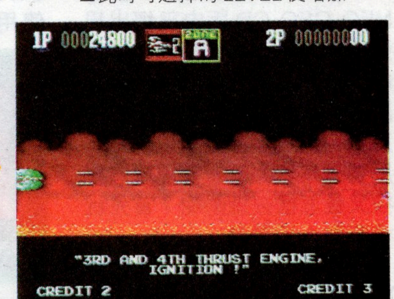
OPTION
GAME LEVEL ABNORMAL
BUTTON CONFIG
RAPID 1/10 SEC 1/10 SEC
AUDIO STEREO
SOUND TEST 01
SE TEST 01
RECORD OFF
EXIT

■此時可選擇的LEVEL便增加

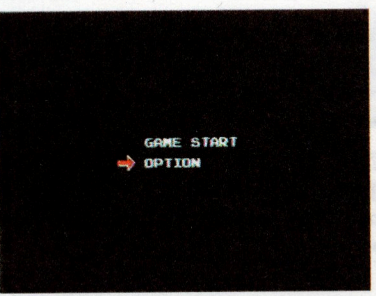


■在這個畫面輸入秘技

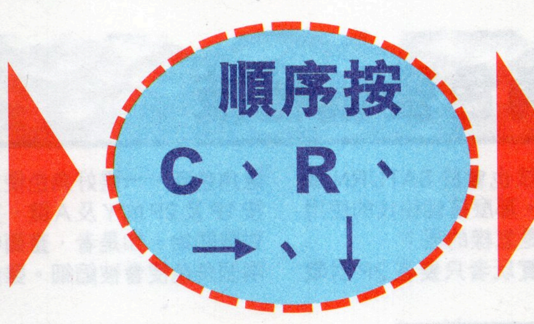


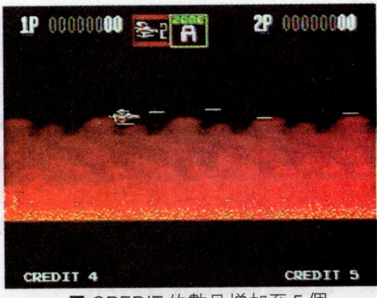


■自機便可連射8粒子彈

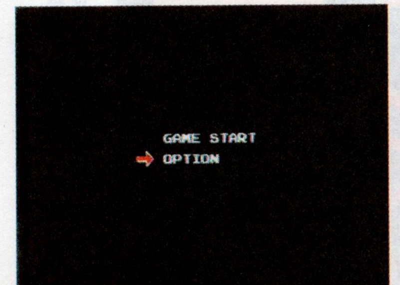


■在這個畫面輸入秘技

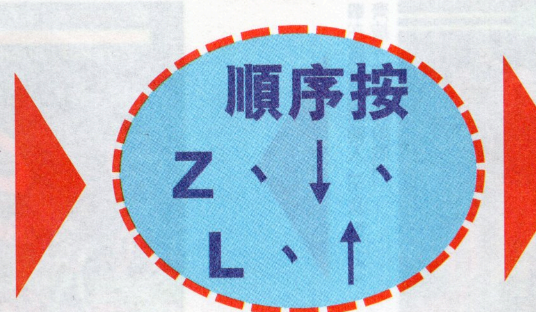


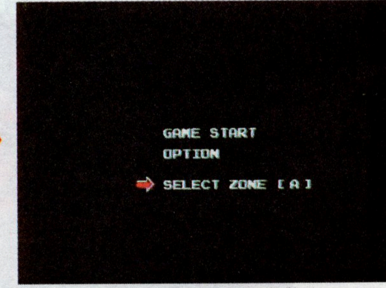


■CREDIT的數目增加至5個



■在這個畫面輸入秘技





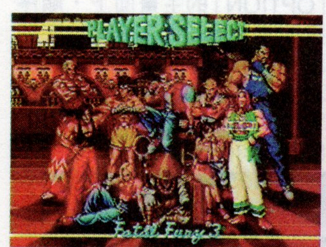
■這樣會可選玩自己喜歡的STAGE

二級勁料2

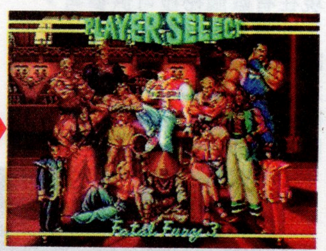
用到秦氏兩兄弟、山崎龍二

遊戲：餓狼傳說 3
機種：SATURN

在 NEO GEO 版中的《餓狼傳說 3》是可以用到秦氏兩兄弟的，那麼移植到SATURN上這個秘技又會否存在呢？而在我們編輯戰隊之努力下，終於把它發掘了出來，而方法如下：首先玩者要將打敗過秦氏兩兄弟的 MEMORY 儲存。跟着在下次再玩時就選擇「LOAD DATA」及「NEW GAME」。到了人物選擇畫面時，再跟據下列的次序移動選人匣匣，而移動到每一個人物時，玩者也需要按一下 1P 手掣的 R 掣，而次序如下：TERRY、韓虎、不知火舞、GEESE、BOB WILSON、望月雙角、ANDY、FRANCO BASH、東丈、BLUE MARY，成功的話秦崇雷、秦崇秀及山崎龍二便可使用之。


■ SAVE 了打敗秦氏兄弟的 DATA 後，在這個畫面上輸入秘技

順次選 TERRY、韓虎、不知火舞、GEESE、BOB WILSON、望月雙角、ANDY、FRANCO BASH、東丈、BLUE MARY，而每選一個人時也要按一下 1P 的 R 鍵


■成功的話玩者便可使用秦崇雷、秦崇秀及山崎龍二

二級勁料2

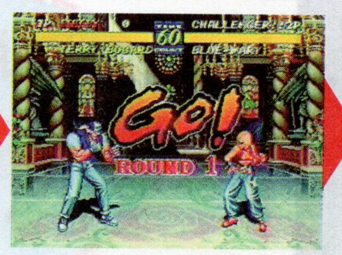
潛在能力的使用方法

遊戲：餓狼傳說 3
機種：SATURN

基本上這亦是一個在 NEO GEO CD 版中已經出現過的秘技來，這就是潛在能力的使用方法。然而在《餓狼傳說 3》中，除非閣下是使用了這個秘技，那麼是永遠也不能用到潛在能力的。而那麼這秘技又是怎樣去做的呢？首先玩者在敵人出現的

字幕畫面上按下 1P 的 Y、A、B 鍵及不要放手，到了畫面中出現「GO」字時便連 START 鍵都按埋，成功的話使用角色的名字便會轉成綠色。至於 TERRY 的潛在使用法是在己方體力閃紅時埋身按↙＋A．→＋A．→↘↓↙←＋AB。


■在這個畫面上按 1P 的 Y、A、B 鍵不放


■在這個畫面上連 START 鍵都按埋


■這樣便可使出潛在能力

三級好料3

角色變細秘技

遊戲：餓狼傳說 3
機種：SATURN

以乎 SNK 是想把所有出現在 NEO GEO CD 版中所出現過的《餓狼傳說 3》秘技也移植到 SATURN 版上，所以，就連這個古古怪怪的角色變細秘技也會於 SATURN 版上出現。那麼這個秘技的使用方法又是怎樣的呢？

其實玩者只要在 2P 對戰選角色時，一選好角色便立即按 1P 及 2P 的 Y 及 A 鍵，直至對戰開始，如是者，畫面中的兩個角色便會被縮細。雖然他們被縮細了，之不過他們仍是懂放飛行道具及各必殺技，而且判定範圍也沒有改變，只是縮了水罷了。


■在這個畫面輸入 1P及 2P之Y、A鍵齊按，直至開始戰鬥


■跟着角色便會被縮細至這個樣子，不過卻可繼續使出潛在能力

二級勁料2 增加遊戲中的CREDIT數目

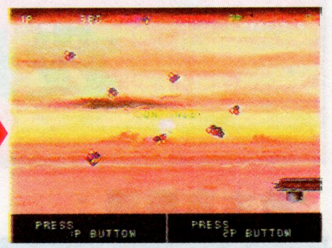
遊戲：METAL BLACK
機種：SATURN

查實《METAL BLACK》可說是一隻難度頗高的射擊遊戲，要打爆機可非用無限根性不可。而現在有一個秘技可幫助各位爆機的，這就是可令遊戲中的CREDIT數目增加至9個。而方法也很簡單，只要玩者在標題畫面上按實L、R、Y及B鍵不放，在這狀態下再選「GAME START」，那麼遊戲一開始玩者便已擁有9個CREDIT。



■在這個畫面下輸入指令

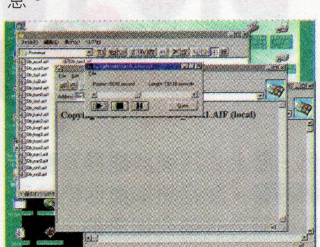
按實L、R、Y及B鍵不放，在這狀態下再選「GAME START」


■就是這樣玩者便有9個CREDIT

二級勁料2 有歌仔聽啊！

遊戲：誕生S
機種：SATURN

其實有看慣我們《遊戲誌》「秘技工場」的讀者，都知道我們這班編輯很喜歡把買回來的遊戲CD掉進部PC中，看看會有甚麼特別的事情發生。而就是這樣，就給我們的米奇老編試到一個關於《誕生S》的秘技來，而這個秘技就是在《誕生S》這隻遊戲CD中除了收錄了遊戲程式外，還有一個WINDOWS 95對應的音效檔案。不過，要聽到它們的內容，就一定要有以下的配備：WINDOWS 95，MICROSOFT INTERNET EXPLORER（然而於WINDOWS PLUS中已兼容）而其程式之格式為AIF，位置就是在於\PCMMUS這FOLDER中。而收聽方法也非常之簡單，只要用滑鼠在FILE處CLICK兩下便可。而它們的長度大約有130秒左右。那其實這些又是甚麼音效程式來的呢？原來它們全是遊戲中各偶像的歌曲來，而且每位偶像也有兩首歌，一新一舊。而附表就是各偶像及其歌曲之對應表，排在上面的就是舊歌，而排在下面的就是新歌，請各位讀者留意。



歌手	曲名	FILE名
伊東亞紀	苦悶的碎片，	DB_ITO1.AIF
	讓新風吹拂着我	DB_ITO2.AIF
藤川沙織	嘆息狂想曲	DB_FUJ1.AIF
	仰望星空	DB_FUJ2.AIF
田中久美	春色未滿	DB_TAN1.AIF
	別讓這思念消失	DB_TAN2.AIF
鈴麗	春雷	DB_RIN1.AIF
	FEEL THE DREAM	DB_RIN2.AIF
小暮由佳	LIGHT & SHADOW	DB_KOG1.AIF
	笑容盪漾的季節	DB_KOG2.AIF
本田美鈴	愛是傷痛還相會	DB_HON1.AIF
	說不出再見	DB_HON2.AIF
成澤蜜柑	M・I・K・A・N	DB_NAR1.AIF
	嗨…請你了解我	DB_NAR2.AIF
楠忍	ILLUSION	DB_KUS1.AIF
	FADED LOVE	DB_KUS2.AIF
柿崎涼子	(歌名待查)	DB_KAK1.AIF
	OH! DARLING	DB_KAK2.AIF
綾瀨未緒	哀・日本海	DB_AYA1.AIF
	未戀酒	DB_AYA2.AIF

二級勁料2 究竟點至用到ALEX㗎！？

遊戲：鐵拳2
機種：PLAYSTATION

最近很多讀者來信都問及關於在《鐵拳2》中，說用來用去都用不到穩藏人物ALEX。那究竟真正的使出方法是甚樣的呢？其實方法是十分簡單，玩者可以在任何難易度中進行街機模式遊戲，而到了對三個對手時（即BATTLE 3）的FINAL ROUND，玩者便以瀕死狀態下把對手擊倒（仲要嗰位旁白阿哥叫出一聲『GREATE』先算做OK）。跟着ALEX便會在BATTLE 4向你挑戰，勝了牠之後便可使用之。

二級勁料2 正確的接觸點

遊戲：美少女雀士2
機種：SATURN

當玩者在此遊戲中跟電腦中的女孩子一起搓麻將，而又將她打敗的話，便可以進入女孩子的脫衣模式。而在這個模式中是要玩者用畫面中的指咀來「篤」畫面那位那位小姐的身體之某一些部份，但如果這樣萬無目的的「篤」的話，失敗的機會會很大。所以現在就提供一個對應表，以供玩者參考。



女孩子	接觸會穿回衣服之地方	再度脫衣之地方
篠原有朱	胸及肚臍	口附近
槙枝早苗	口及頭	胸
一文字司	耳及胸	肚臍附近
佐佐木留美	頭附近及腰附近	乳頭
水野祐紀	頭及背附近	腋下
片桐志穗	口附近及胸	臀部
御崎恭子	口及臀部附近	乳頭

無責任讀者擂台

我最喜愛的電視遊戲

教主有嘢講：

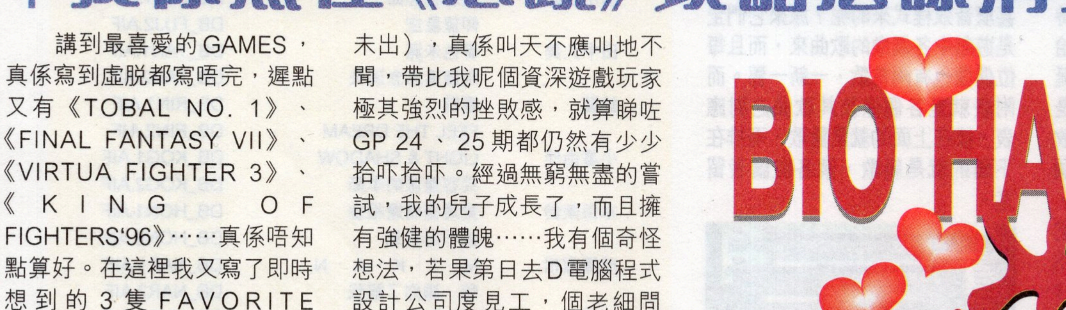
由於今期「擂台」來信只得一封，令本教主不禁懷疑各位對電視遊戲的熱誠……另外，近期的題目惹來不少讀者來信，其中有不少讀者有不同的意見，但請各位記着不要作人身攻擊，否則便失了原先的意義。

和女朋友說：



講到最喜愛的GAMES，真係寫到虛脱都寫唔完，遲點又有《TOBAL NO. 1》、《FINAL FANTASY VII》、《VIRTUA FIGHTER 3》、《KING OF FIGHTERS'96》……真係唔知點算好。在這裡我又寫了即時想到的3隻FAVORITE GAMES。

PS的《PANDORA PROJECT》，最初在貴刊的PS EXPO'96裡已被《PP》吸引著，一買返嚟設計咗成日程式，個機械人淨係識得響度兜圈，四圍窒（當時貴刊第24期未出），真係叫天不應叫地不聞，帶比我呢個資深遊戲玩家極其強烈的挫敗感，就算睇咗GP 24、25期都仍然有少少拾吓拾吓。經過無窮無盡的嘗試，我的兒子成長了，而且擁有強健的體魄……我有個奇怪想法，若果第日去D電腦程式設計公司度見工，個老細問你：「有乜經驗？」我答：「我打爆咗《PANDORA PROJECT》！！！」嘩！即刻殺聲震天，請都請唔切呀！總之這隻遊戲非常無賴，但無賴中卻帶給我前所未有的快感。（你們寫的攻略真係非常出色，看上去深奧詳盡得有點像教科書，我很想知道你們花了多少精力去研究出來的。）



PS的《BIO HAZARD》這隻GAME不多講了，相信很多人玩過。那有限的道具欄，彈藥，那一山還有一山高的怪物、那非常緊張且恐怖的氣氛實在是令人驚嘆的。我期待著2的推出。

《心跳回憶》驚異的遊戲系統，令人讚嘆的可玩性。13個造型可愛的女孩，對我們這些天地男兒最適合不過吧！全對白配音，經過了3年時間，心目中的女孩向你表白真令人感動。最令我喜愛的就是這遊戲的攻略法是可以用在現實生活中的，和她答訕，一得閒約佢出去玩，送情人節、生日禮物，一齊放學，雖然最後是我向她表白，但追女仔就是如此呀，哈哈哈……男主角能在光輝中學這間有眾多漂亮女孩的學校讀書，這點真令我自嘆不如。最後，若和女朋友說：「我係照住《心跳》攻略法嚟溝妳的。」不知她會怎樣呢？

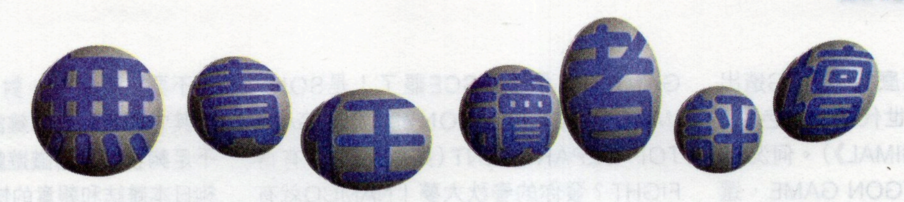
W.HO上



無責任讀者擂台　下回預告：

28期題目——「誰是RPG的皇者」

29期題目——「N64能否重登皇座？」



致各支持翻版遊戲的機主：

雖然明知這次的「原裝與翻版」的辯題已完畢，但是看畢今期眾讀者的文章後本人也開始技癢，想作出一番言論。

回想上期讀者真小人的一番謬論後，本人也一笑了之，天下間竟有如此不知醜的人，玩翻版不知悔改，更以自己是學生為藉口，實在是有辱我們這班學生機主。

的確，不作出翻版的行為是十分難的，因為出生，學習等也屬翻版。但我不覺得這代表任何類型的翻版也可做。

如果要說因為PS無代理，買原裝貴，所以玩翻版，倒不如說是買PS是為了有翻版呢！君不見遊戲店中買PS的人都一起改機和買翻版碟。據我所知，日本代理也是因為知道本港的歪風嚴重，才不給香港分行代理PS。這樣只會令香港有代理PS的機會更渺茫。在下看見現在PS GAME其實也不是貴得那麼厲害。起碼看見《BIO HAZARD》也只是四百多元，我不敢說不貴，但論此GAME質素，四百多元絕對超值！雖然本人只是SS機主，更沒有PS，在下認為SS GAME的確價格較低，PS GAME的確較為高企，在下也不敢說如果有PS一定不玩翻版，但是如果明知玩不起正版PS GAME，為何不買SS呢？抑或你真的是為翻版買PS呢？「玩PS原裝一定月入過萬」的謬論就更可笑。有人你隻隻GAME買嗎？我又作出一個假設，一個人用一半薪金買PS GAME，（即五千元）可以買大概十隻五百元左右的GAME！難道一個月有十隻值得買的PS GAME嗎？SS新GAME一隻大概四百樓下，但是也不可能會隻隻買呀！（幾百萬未開頭除外）。我也是學生，同時是完全支持原裝正版的SS GAME，難度也要月入$8000～$9000嗎？就算買了十隻GAME，你又有時間打爆哂嗎？我再作假設，一個月有三十日，平均要三日打爆一隻GAME！動作，格鬥等還可以，如果RPG，SLG等閣下又有何見解呢？

最令人悲痛的可說是「翻版慳來的夠買部新機」。如此支持翻版而又固執的說法實在是可恥！本人也想不到有人竟可以那麼厚顏無恥，實在不敢恭候。翻版是可以省回一大筆錢，但到了那時你便會買更多GAME，那麼還可以慳嗎？玩壞了機又要拿去修理，現在奸商橫行加上無代理（指PS而非SS），誰知修理過程中有否給人「零件大掉包」？那時候蝕的可能等於甚至多過賺，真是「偷雞唔到蝕渣米」，喊都無謂！

其實如果堅持玩翻版，在下甚至任何人有反對聲也是無效的。但是買的時候有否有罪惡感呢？對得起各PROGRMMER嗎？正版遊戲的說明書，碟上圖案設計也十分精緻，這些都是在翻版裡找不到的，他們都感受不到製作人員的血汗和感情。

PS但願海關盡力掃蕩翻版，令香港不會變成「翻版天堂」。

正版支持者遊戲人上

由《鐵拳 2》所帶出的……

本人是GPM的長期讀者。看了這麼多期，我發覺有很多人對《鐵拳》系列的「完壁移植度」存有很大的誤會。首先，街機的《鐵拳》系列是用「SYSTEM 11」(底板)來造，而PS和SYSTEM 11的機能是相同的，所以可以說用SYSTEM 11造的GAME是必會和必能完全移植到PS上。打個比喻，相信沒有人會因街機MVS的GAME(SNK)移植至NG上的移植度是100%而拍爛手掌，大讚特讚罷！至於24期的「越南人」的「ST-V陰謀論」，其實他也不必那麼勞氣。是，SEGA用ST-V造GAME，並移植至SS上，但請你看看下文，便會知道其實SEGA並不是最陰險的一個。最陰險的一個是SONY與NAMCO，而ST-V也有其他功能——和第三廠商打好關係。

另外我也對24期的「X-MEN」的來信表示極度不滿。第一，他說SS是靠SEGA的名氣，而PS則是那麼清高。SS固然靠名氣，但試問有那部比較成功的遊戲機是不靠名氣的？台灣的那部16 bit的遊戲機便是最好的例子，不靠名氣便「晨早瓜柴」。何況SS的勢是由SEGA一手造起的，而PS則由NAMCO及KONAMI谷起的，SONY出了幾多力？PS之所以能在初出機時大出風頭，也是靠《RIDGE RACER》和《極上沙蛇》等GAME扶持，還不是靠名氣？SONY (SCE)的GAME根本不能使人有買PS的衝動(不是說它的GAME全部也不好，但要明白令人想買機的GAME和好GAME是有分別的)，相反，在SS初出機的首數個月內，SS所有的GAME也是由SEGA自己一手包辦，由此可見SEGA的實力和努力。

第二，他說PS是由SONY獨力開發。其實PS起碼是由NAMCO和SONY共同開發的。證據一：NAMCO的人員於95年尾在解釋為何不在SS上出GAME的場合上親口說他們有份開發的。證據二：在《RIDGE RACER》街機開發初期，NAMCO表示《RIDGE RACER》是用SYSTEM 11開發……也可見NAMCO和SONY的關係密切，NAMCO是利用PS向SEGA這個街機死對頭反擊！和《RIDGE RACER》在PS上的完全移植實是SONY和NAMCO的陰謀！

第三：次世代一定要玩3D嗎？那麼請「X-MEN」只玩超任的不完全移植版《街霸》，不要玩那唯他獨尊的PS的《少年街霸》罷！還有不要玩《KOF 65》、《餓狼 REAL BOUT》，玩親正龜公，3D GAME一定好玩過2D GAME嗎？諸位不

見《CIRCUIT BEAT》怎麼樣？用CG造出來的2D GAME也是次世代機的特色）如SS的《BAKU BAKU ANIMAL》）。何況SS也不是不能造3DPOLYGON GAME，還往往有佳作出現（如《VIRTUA COP》和《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》），說3D機能強等於該機總機能強，還說「只有一般智識（對不起，應該是「見」識）的朋友才說SS較強」，這話在侮辱別人之餘更侮辱了他自己！一般「智」識的人才是你，X-MEN！！！

第四，PS的成功不單歸功於SONY（其實應說不是歸功於SONY），應歸功於NAMCO和KONAMI。試問有幾多PS用家會因SONY（SCE）的GAME而買機？廠齡和SONY差不遠的TREASURE的任何一隻GAME也好過SONY（SCE）的所有GAME了（MD GAME計算在內，SONY的廠齡不止三年，SONY也曾為超任和MD造GAME！只是不是SCE罷了！是SONY IMAGE SOFT）。SONY能和SEGA的TOP DEPARTMENT（如AM軍團）有得FIGHT？發你的春秋大夢！NAMCO就有可能！（希望各位能分清楚：超任GAME不是全由任天堂造，SS GAME不是全由SEGA造，PS GAME不是全由SONY造的！）

第五，用PS的《鐵拳 2》和SS的《VF 2》的移植度相比，實在是絕對非常超級不公平！不要忘記：MODEL 2和SS的能力相差非常遠，但SYSTEM 11卻和PS一樣！就算用整隻GAME來相比，兩者最多也是五五波！

「提醒玩GAME人士，不要被24期的X-MEN迷倒！」

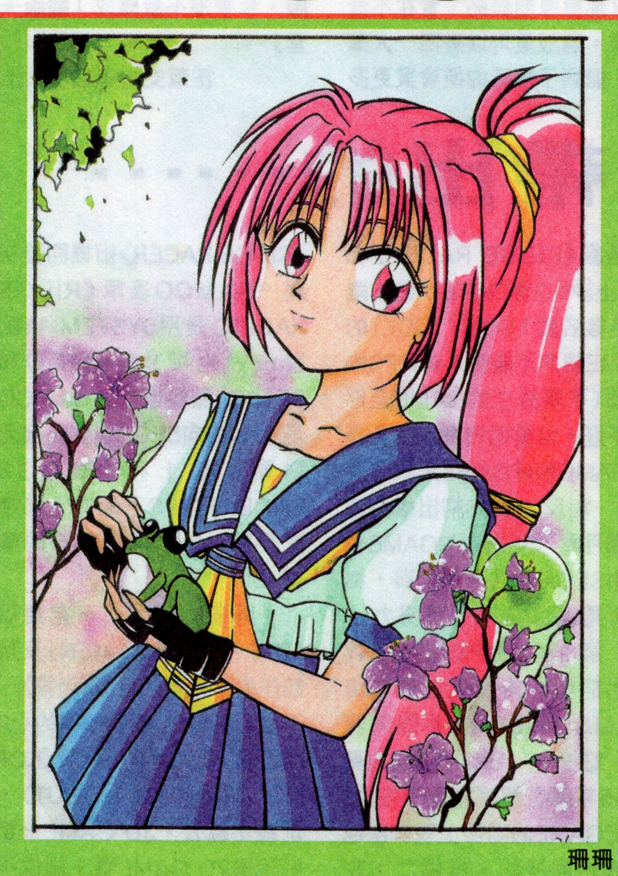
希望各位GAME迷，評GAME不要只要看畫面，因為有很多GAME只是表面美侖美煥，裡面卻是敗絮其中（如空牙2001），和不要單看GPM，對，要擴闊視野，應多看其它報章和日本雜誌。因為單是GPM並不足夠我們去認識遊戲界，和GPM的料不夠日本雜誌和報章的快（這是合理的。日本雜誌固然快過GPM，而報章則是天天出版），和GPM有時也會漏料的。

最後，本人對GPM有些意見。「發售時間表」實在太多問題了！時間唔UPDATE，攪錯GAME名（DARK SAVIOR變DARK SABER，可能是日本譯音問題，但連日文雜誌也寫了英文名了，還錯了N期！）。希望可以有專人負責時間表，和每項用不同顏色「梅花間竹」地顯示（如日文名用黑色，中文名用鮮藍色，廠名用黑色……），學日本雜誌的CD JACKET又唔啱SIZE，和挑機的限制實在太過份了！要兩週內的GAME，相信你們七隻（位）戰馬也沒有那麼快吧！多謝GPM刊出我的意見。

SEGA FANS SONIC

以下純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。





珊珊



L.P.LEE

遊戲 



市場

讓SS遊戲

讓SS遊戲：高達$230、GUNBIRD $130、輝水晶傳說$100、戰斧$170。BATTLE MONSTER $130、新忍傳$80、球轉界$80、PS NFGCON手掣$270、PS MAGAZINE 95年7至19號及96年1至12號$650、SATURN FAN 96年1至13號$250、GAME EXPRESS創刊至20期$150。

聯絡方法：晚上7:00後電24235892阿傑洽。

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

讓SONY PROFEEL PRO

誠讓29吋SONY純N線MON一部（型號：KX29HV3）有四組AV連S輸入，一組RGB 21針輸入，一組AV連S輸出，喇叭另置。影像絕對一流！（尤其用RGB輸入來玩PS及SS時簡直靚到嘔！）現因為轉用48吋投影大電視，所以不得不忍痛割愛！）有買趁手，價$12500。本廣告一個月內有效！

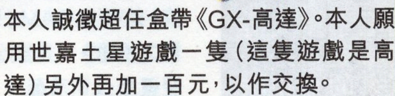
聯絡方法：星期一至五上午十時至下午四時CALL 76581886留電話及說話必覆！

售世嘉GAME GEAR盒帶

本人欲售世嘉GAME GEAR盒帶二十盒。包括：超音鼠1、2、3代、美少女戰士S、小魔星、幽遊白書1和2，反斗劍神，獅子王、侍魂、叮噹、侏羅紀公園、OUT RUN，格鬥三人組1等等，大部份有盒及說明書，二十盒全價$1000，抵到極。另徵PS遊戲《ACE COMBACT》，必須完整無缺，價百五可略加及土星《SEGA RALLY》價百五至二百。有意者請於下午四時後（星期一至五）或星期六日全日致電找阿柏或阿侯。

聯絡方法：星期一至五下午四時後及星期六日全日，電23470842找阿侯或阿柏。

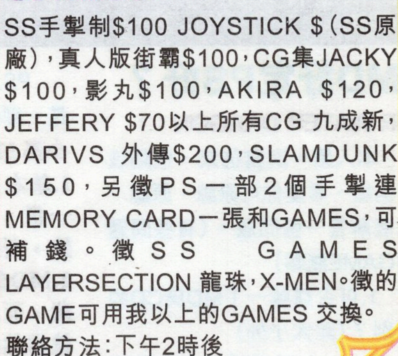
徵超任盒帶



本人誠徵超任盒帶《GX-高達》。本人願用世嘉土星遊戲一隻（這隻遊戲是高達）另外再加一百元，以作交換。

聯絡方法：星期一至六下午4:00至9:00電24348352 楊達旺洽

SS零件，GAMES



SS手掣制$100 JOYSTICK $（SS原廠），真人版街霸$100，CG集JACKY $100，影丸$100，AKIRA $120，JEFFERY $70以上所有CG九成新，DARIVS 外傳$200，SLAMDUNK $150，另徵PS一部2個手掣連MEMORY CARD一張和GAMES，可補錢。徵SS GAMES LAYERSECTION 龍珠，X-MEN。徵的GAME可用我以上的GAMES 交換。

聯絡方法：下午2時後電28953822樂洽

誠讓SNK CD機

誠讓SNK CD 機連《侍魂2和3、天外魔境真傳、拳王94和95、超人學園、世界英雄PERFECT，偶像麻雀2》一共八隻GAMES。和兩個原裝手掣，火牛和AV線，有盒，有說明書，九成新，全部$3000（可略減）。另讓超任《SD高達G NEXT》$650。另徵SS遊戲，最好是賽車之類和射擊等，100-230元。還徵SS六分線$150-200元。

聯絡方法：有意請電26425842，留電必覆（永遠有效）

交換制服



本人欲以SS遊戲GUARDIAN HEROES交換中學銀樂隊制服，有意者列明細節寄銅鑼灣郵箱30520號，同時徵求制服團體制服。明收。

聯絡方法：郵寄。

讓PC DUO-R

讓PC DUO-R CD-ROM一部，九成新，有兩手掣AV線和十三隻CD兩餅帶，CD包括亂馬，龍珠，天外魔鏡，橫山光輝三國誌，熱血足球，世界英雄，餓狼傳說，龍虎之拳論等，連AC咭一張可加強機能，單是AC卡GAME鋪現在都要賣七百元，有意電議價。（或可用其他主機交換，如3D等。）

徵：超任的SD高達G NEXT和魔裝機神有意者來電議價。及徵NEO GEO的龍虎之拳外傳CD。

聯絡方法：請CALL 71163222找3688留口訊。

徵一部SATURN

本人徵一部SATURN連四隻遊戲，最好有《VR 2》、《VC》、《RAILY》、《X-MEN》、《守護英雄》及其他如：手掣、手槍等，大約$2800，水貨機要看有甚麼遊戲。或以PS交換連《ZERO DIVIDE》和十隻多遊戲如：《RRR賽車》、《鬥神傳2》、《街霸ZERO》等及一個大手掣。可查問。

聯絡方法：下午五時至八時電26737759阿B。

本人現誠徵以下SATURN GAME CD：

《山卡賽車》、《灣岸賽車》以上CD必須原裝，八至九成新，我可出價百五至二百一隻，最好新界區交易。

有意請電24712638，陳仲康洽。（下午四時至晚上八時）

電視游戲信箱

本文登出之日，相信任天堂的「N64」已經周圍都有得買，亦同時被「炒」到飛起，機連GAME大約在3至4000元左右，若你問WATER DRAGON貴唔貴！都算幾貴，但是那些是否「奸商」呢？

不是，絕對不是，何解？

他們標的是明碼實價，在你情我願的原則下，又怎算「奸商」？除非他們用舊機當新機賣，又或者扣下手掣，配件不齊等，這樣才算是奸商。

在此聲明，WATER DRAGON並助長炒風，而是告訴大家，一件事物的價值是在乎於你本身的價值觀，並不是它的標價或代價。例如「N64」，你覺得佢好正而又忍不住手，買啦（當然你要俾得起），因為你可以比其他人玩先一段時間，多付的就是代價了。反之，你認為它不值這個「炒價」的話，不買就算了，亦無需大嗌「奸商」之類……

君知否「3DO」在初推出時要賣到七千多元亦有價有市。LASER ACTIVE初出時亦要過萬……但依然有人買……這就可能是那些買家的真正價值觀。

MD好定PS好？

MR WATER DRAGON：

本人第一次寫信來，但剛沒有信紙，希望你可原諒、原諒，並能解答一些問題。（有些問題與GAME無關）

1.可否講解一下MD與CD的分別？（除大小外）

2.MD有甚麼好處和那裡賣的手提MD機較平？因本人欲購買一部。

3.美版SS機是否可以在改機後玩，日本GAME？

4.與《NiGHTS》一起推出的手掣有甚麼特別？

5.將在SS推出的《莊遜與渣巴之入樽'96》是否已在PS推出。

6.《同級生～if～》是否18禁GAME？

7.為何在WHO BUY THIS GAME環節中的人樣，常常變了NOW PRINTING？

另外本人覺得你答問題有時真係好「正」，尤其是答25期越南人第2條問題！

祝愛情、事業順利。

小亮ERIC上

PS.你話買部手提MD好，還是一部PS好。

小亮ERIC：

1.基本上兩者的技術規格都是一樣，但由於MD是經過壓縮，所以音質也會較差一點。
2.MD的好處就是細小，易收藏，而且更可以錄音，而音質就當然比錄音帶好。
3.只要加上一張「MULTI GAME ADAPTOR」就可以了。
4.一般手掣只有8個方向，但「ANALOG PAD」就是無限方向，可停在任何一點。
5.日版是還未推出的。
6.不是，只是18歲以上推獎。
7.因為那些被訪人仕不願上鏡。
PS.二者根本完全拉不上關係。

《VF》與《鐵拳》的分別

WATER DRAGON：

上星期小弟終於買了一部SATURN白機回家，順手買下《KING OF FIGHTER 95》，結果出了事。

1.回家第二件事當然開機玩，遊戲只是《KING OF FIGHTER 95》，到第二日也玩着，第三天便出事了……開機時看見草薙京，鏡頭一轉，畫面變成一日一英語，它的意思可能說沒有插ROM卡，如果我沒有插ROM卡，我之前二日不是被鬼迷？現在有機無GAME玩，又沒有錢買GAME，希望題點我應怎樣做。

訴苦完到問問題：

2.本人自小很喜愛《熱血高校》的熱血GAME只去到《國雄君之挽歌》，是該公司沒心機開發還是公司清盤？

3.除了《KING OF FIGHTER 95》外，SNK還會在SS中出多隻高容量遊戲，會不會也有以上的問題出現？

4.為何周街的人都說PS好過SS，《鐵拳》勁過《VF》，本人應為PS除了有「平價碟」外便是不停出玩法相同的遊戲，除了十年難得一見的《心跳》及《生化》。但SS的遊戲太多元化，想買的幾十隻手指也數不完，《鐵拳》除了多公仔，玩者及電腦也容易PERFECT（因為可以由頭屈到尾）外，玩法只能與垃圾遊戲比美，《VF》光暗適中，《鐵拳》黑沉沉，《VF》動作流暢，《鐵拳》慢幾拍，《VF》各人物有個性，《鐵拳》只有幾人建基礎，只有外型有分別，而你又對此有何看法？

最後祝各編輯工作順利。

窮鬼

窮鬼：

1.相信你那盒《KOF 95》的ROM已經兇多吉少。
2.該公司是TECHNOS JAPAN、當然還健在，只是未在次世代機上推出《熱血》系列罷了。
3.暫時未有第二作，如果有，多是《KOF 96》。
4.PS同SS哪一部較好無謂講了。但《鐵拳 2》和《VF 2》就可以講一下，首先《VF 2》是用MODEL 2來做，而《鐵拳 2》則是用SYSTEM 11，基本上兩塊底版的性能差距相當大(MODEL 2強很多)；所以從移植度說，《鐵拳 2》的確是忠實許多，比較完美。但另一方面，《VF 2》的表現實在是好一點，例如在人物的關節活動方面《VF 2》何止技高一等，簡直是唔同班，而且面相較靚及角位較少。在玩法方面，《鐵拳2》的招式是比較易掌握一點，可以很易就使出一些很華麗的必殺技，但《VF 2》就比較難出必殺技，所以一般人亦會覺得稍為沉悶了一點。老土地說一句，這兩隻GAME各有長處，都是很好玩的GAME。

N64的好與壞

WATER DRAGON：

您好！我是第一次寫信來，有些問題想問你。

1.我已在《鐵拳2》用所有人打爆機，亦照你所說那樣打敗了KUMA（很多次），但是也用不到ROGER，為甚麼？

2.當《PAL－神犬傳說》《波洛古羅斯物語》，《ARC THE LAD II》及《WILD ARMS》發售後，貴刊會否登它們的攻略？

3.本人想買SS，但又想買N64，請買WD先生可否替我說明這兩部機各有甚麼好處和缺點？

4.請問PS有甚麼可以對應光線鎗的遊戲？

5.請問遲些會不會推一部可以看VCD的PS機？

6.請問WD現在期待著甚麼PS新GAME呢？（五隻或以上）

希望WD先生能回答我的問

題，THANK YOU！

祝貴刊銷量不斷上升！

可憐人上

可憐人：

1.閣下的問題已交給「秘倉」的主持人。
2.嘿嘿！當然會啦。
3.SATURN的好處是用CD-ROM，可以有很大的容量，又可以播VCD及聽CD，很多玩法，N64的好處是處理能力強，而用盒則無需LOAD碟。暫時來說，N64並非有很多GAME(只得3隻)，所以都是考慮SATUREN 吧，除非你是瑪利奧迷又另當別論。
4.暫時只得《HORNED OWL》。
5.不會。
6.《ZERO DEVIED 2》，《女神默示錄》、《FF IV》、《BIO HARZARD》及《NOEL》。

ANALOG控制桿是甚麼？

編輯先生：

HI！編輯先生你好！本人第一次寫信來的，希望你能解答我的問題：

1.請問N64會否出街機GAME？假如會，是甚麼GAME？

2.在日本裡，是否每間商店所賣的遊戲機的價錢都是一樣？(例如SS賣20000日圓，N64賣25000日圓)

3.假如我從日本買一部次世代機回港，過境要不要收取額外費用，例一些稅之如此類？

4.N64是否決定出磁碟機？如果是，會在何時？價錢如何？

5.香港會否為N64出磁碟機(像超任那些磁碟機)？

6.SS會否出像PS的呔盤，有腳掣，有波棍？如果會，何時出？

7.《NiGHTS》這個遊戲，值不值得買？為甚麼？手掣和ANALOG控制桿有何分別？

8.在25期中，有位讀者問編輯先生將會有甚麼是用光線槍的GAME，你說是《POLICENUTS》和《VIRTUA COP 2》，但是《POLICENUTS》是一隻AVG GAME，真的可以用光線槍玩嗎？

9.我在DRAGON BALL商場看到SS的一些改機方法，又用甚神奇開機帶，又說不用高速換碟，可否簡略介紹或在GAME PLAYER設一個專題講解？

10.可不可以在GAME PLAYER介紹更多的新GAME？和N64的GAME？

最後，本人認GAME PLAYER是一本非常好的GAME書，能為我這些問題少年解答問題，非常多謝。希望GAME PLAYERS銷量一期勁過一期，成為全港銷量冠軍。

(問題多多的)若島津康上

若島津康：

1.據說街上的《KILLER INSTAING》便是用N64的底版來做2.大致上都會，但有時會平一點。
3.不需要，你最多只是在賣機時多付3%的消費稅而已。
4.大約在今年冬天，價錢未定。
5.這個還是傳聞，但希望不會吧，否則香港真是「翻版天下」了。
6.未有聽聞過。
7.值得買，因為好玩也。分別是ANALOG控制桿可以控制到不同的方向。
8.真的可以，因為《POLICENUTS》是有一般警匪槍戰的遊戲。
9.由於本刊並不鼓勵讀者玩翻版碟，所以亦不會介紹這些專題。
10.這個一向都是本利的宗旨。

超靚OP的《GUNGRIFFON》

編輯先生：

本人有幾條問題向你請教。

1.《GUNGRIFFON》點樣才可以補給，需唔需要叫直升機來？

2.在雷達上怎樣顯示直升機的存在？

3.玩《DRAGON FORCE》係唔係一定要SAVE咭？

4.SAVE咭價錢大約多少？

5.《NiGHTS》連手掣版是不是限定版？

6.邊度有美版隻NBA ACTION賣？

7.SAVE咭的容量有多大，那是開機去到SAVE畫面所顯示的數字。

8.點解SATURN的GAME一ZOOM到大畫面就會一格格？

9.如果加埋VCD咭的GAME畫面會唔會靚的？

最後希望貴刊能減少的攻略，因為攻略佔的位置太多，另外我覺得STREET FAXER同無責任新GAME評壇好好睇，希望繼續努力。

無名仕

無名仕：

1.只需企在補給直升機的側邊便可自行補給。
2.按START掣後，你會看見一個藍圈，這是補給直升機的預定降落點，而藍點則是直升機的位置。若藍點到達了藍圈，即是補給直機降落了，可以進行補給；而在雷達上則以閃動的藍點表示。
3.不一定，但有就最好。
4.約280元。
5.不錯，那是限定版。
6.你可到黃金商場找一找。
7.約有8千個單位。
8.這是由於該幅畫的時候是很細幅的，一放大便會現出一格格了。
9.不會，只有部份GAME如《GUNGRIFFON》的開場畫因用了「TURE MOTION」功能的關係，便會靚很多。

「STREET FAXER」受歡迎

編輯先生：

我是GAME PLAYERS的第一近衛，每次GAME PLAYERS一出，我就馬上護送它回家，大大話話都有二十四期了，都可算是忠實讀者吧，所以希望你能為我解答一些問題：

1.AM 3的《LAST BRONX》幾時會推出？

2.《MANIX TT》，這隻賽車GAME會否推出SATURN版？

3.SATURN新出的搖控手掣的接收器可否對應四個手掣，既是用一過接收器，四個人一齊玩《V-GOAL 96》。因為舊的分插和新機不合襯。

4.《DEAD OR ALIVE》幾時推出？SLG個隻J-LEAUGE可以幾多個人一起玩？

5.《亂馬1/2》和浪客劍心會否移植到SATURN身上？

6.SATURN版的VF 3，你估幾時推出？

7.以後的附助設備是否都是白色的嗎？

8.你咪話過SATURN會有中文遊戲，香港會不會有得賣？

9.我有個朋友想買部HI-SATURN但是他又怕遲啲出嘅增強器只可用在SEGA-SATURN身上。他想問會不會這樣？(他只想買HI-SATURN)。

10.SNK和SEGA合作，他們會否將《拳王系列》、《侍魂系列》或《餓狼系列》立體化？

11.SATURN嘅S端子和RGB線幾錢？

12.可否增加「STREET FAXER」的頁數？

13.《VIRTUA STRIKER》，幾時推出？

多謝指教！！

第一近衛上

第一近衛：

1.將會在6月中旬推出。
2.應該有可能出。
3.搖控手掣是不對應4打的。
4.暫時未知，只可一個人玩。
5.暫時不可能。
6.可能會在明年暑假。
7.應該都是了。
8.未知，但應該有。
9.這是不可能的，放心買吧。
10.SNK並未有這個意圖。
11.大若是200至300不等。
12.這個要看FUKUDA可否了。
13.現階段還未清楚。



新GAME時間表

PLAY STATION

6月發售遊戲

28日	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克 IN 阿特蘭大	KONAMI	5800 日圓	SPT
	井出洋介名人の新実戦麻雀	井出洋介名人之新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
	蟲の居所	蟲之居所	GEN SOFT	5800 日圓	AVG
	RACE DRIVIN' A GO!GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800 日圓	RAC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳皇 95	SNK	5800 日圓	FIG
	SDガンダム OVER GALAXIAN	SD 高達鳥蠅機	BANDAI	4800 日圓	STG
	卒業～クロスワールド	卒業～CROSSWORLD	SOFIX	價格未定	AVG

7月發售遊戲

5日	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	SANKYO FEVERダウンダウン劇場	SANKYO FEVER DOWN DOWN 劇場	TEL 研究所	5800 日圓	ETC
	雨月奇譚	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800 日圓	AVG
	TOTAL NBA'96	TOTAL NBA'96	SCEI	5800 日圓	SPT
	タイムギャル&忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800 日圓	ACT
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800 日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(限定版)	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	8800 日圓	SLG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
12日	GOTHA 2 天空の騎士	GOTHA2 天空之騎士	光榮	6800 日圓	SLG
	MASTER新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的 AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
19日	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事 S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
	本格麻雀徹萬SPECIAL	本格麻雀徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800 日圓	TAB
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800 日圓	STG
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800 日圓	PUZ
	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	魚樂無窮夏之回憶１９９６	ARTDINK	5800 日圓	ETC
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800 日圓	STG
26日	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800 日圓	PUZ
	シュックウエーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	ワールドスタズアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	5800 日圓	SPT
	ボトムオブザナインス～メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ～	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800 日圓	RPG
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800 日圓	AVG
	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
上旬	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ
下旬	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800 日圓	RAC
	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800 日圓	FIG
7月	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	5800 日圓	RPG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800 日圓	TAB
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	シルエットストーリーズ～GALS PNAIC'96	剈美女	金子製作所	5800 日圓	PUZ
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800 日圓	STG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800 日圓	SLG

8月發售遊戲

2日	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800 日圓	FIG
	信長の野望 リタ-ンズ	信長之野望 RETURNS	光榮	5800 日圓	SLG
	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	OVER BLOOD (オーバーブラッド)	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	STG
9日	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800 日圓	AVG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800 日圓	TAB
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPTZ
	アイルトン・セナ カートデュエル	冼拿小型賽車	GAPS	6800 日圓	RAC
23日	マクロスデジタルミッシュンVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	提督の決断2	提督之決斷 2	光榮	10800 日圓	SLG
30日	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	5800 日圓	RAC
上旬	モータルコンバット II	龍爭虎鬥 II	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	戦乱	戰亂	ANGEL	5800 日圓	SLG
中旬	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	SLG
下旬	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800 日圓	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800 日圓	ETC
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶 TENSION	VAP	5800 日圓	RPG
	アーサーとアスタロトの謎魔界シ村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980 日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800 日圓	SPT
8月	トーナメント リーダー	TOLAMENT LEADER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	アイドル雀士スーチパイII(Limited)	美少女雀士 II（LIMITED）	JALECO	7800 日圓	ETC
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	6800 日圓	SPT
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極 PLUS	ATHENA	4980 日圓	TAB
	鋼鉄霊域（スティールダム）	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800 日圓	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞 PLAN 射擊遊戲集 VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X（仮題）	INTERANTIONAL MOTO-X（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	8800 日圓	AVG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館 PRODUCTION'	6800 日圓	SPT
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800 日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800 日圓	ACT
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800 日圓	TAB
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女 FANCY COCO	PA	5800 日圓	ACT
	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC

9月發售遊戲

6日	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800 日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800 日圓	ETC
	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定PACK	SCE	7800 日圓	ETC
13日	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800 日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800 日圓	PUZ
20日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800 日圓	STG
27日	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是！那個又是？桃太郎	SYSTEM SAKOMU	4800 日圓	AVG
中旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	ETC
下旬	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	里見の謎（仮称）	里見之謎（暫名）	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	ETC
	それゆけXココロジー	去吧！X 心靈學	POLYGRAM	5800 日圓	ETC
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB

9月	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	マッハGO GO GO!	T賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	Leading Jockey Highbred	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊PLUS	JALECO	5800日圓	PUZ
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVE LOVEハニー争奪戦	遊樂場的大追逐2	GEMCO	5800日圓	ETC
	ライズ　オブ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	くるくるトゥインクル　おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	パチンコ大好き（仮称）	我愛彈珠機（暫名）	SETA	價格未定	TAB
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH心跳脫下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATENA	4980日圓	ETC
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
	パワーレンジャーピンボール（仮称）	新恐龍戰隊波子機（暫名）	BANDAI	價格未定	ETC
	幻影闘技　SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ジグソーアイランド（仮称）	拼圖島（暫名）	日本SOFTWARE	價格未定	ACT
	Pinball Fantasies Deleux	Pinball Fantasies Deleux	VAP	5800日圓	ETC
	シミュレーションズー（仮称）	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用	XING	價格未定	AVG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART ~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	ETC
	ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800日圓	ACT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	ドキドキプリティリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	COCONNUT JAPAN	5800日圓	ACT
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	價格未定	ETC
	にとうしんでん	Q版鬥神傳	TAKARA	5800日圓	FIG
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG

10月發售遊戲

上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
10月	クレイジーワン（仮称）	CRAZY ONE（暫名）	EA VICTOR	5800日圓	STG
	アサルトリグ（仮称）	ASSAULT RIGS（暫名）	EA VICTOR	5800日圓	ETC
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SLG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	ACT
	GO2 PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~（仮称）	偵探神宮寺三郎~未完之報導~（暫名）	DATA EAST	價格未定	AVG
	オウバードフォースAUBIRDFORCE	ORBERT FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	價格未定	SLG

11月發售遊戲

下旬	操兵伝　聖刻1092	操兵傳 聖刻1092	YUTAKA	5800日圓	SLG
11月	BIG CHALENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S~わいわいテニス~（仮称）	Love Game'S~刺激網球~（暫名）	Tears	5800日圓	SPT

12月發售遊戲

12月	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	クロック！（仮称）	CLOCK!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	ダカール`97	達喀爾'97	エルコム	價格未定	RAC
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	甲子園　V（仮称）	甲子園V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	5800日圓	ETC
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
秋季	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
	スラ-監修おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800日圓	AVG
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	BODY BIONICS	MEDIAQUEST	價格未定	SLG
	スーパーテニックチャレンジ（仮称）	超級技巧挑戰（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ブルーフラミンゴレイナ（仮称）	藍色火烈鳥莉娜（暫名）	SUKORA	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲2	ZOOM	價格未定	FIG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN：FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	ECMO美式足球（暫名）	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎士道	Virtual Gallop 騎士道	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
	ズープ（仮称）	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	童夢の野望（F1GP NIPPONの挑戦）（仮称）	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5800日圓	PUZ
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿（暫名）	講談社	5800日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
冬季	ロックマン8（仮称）	洛克人8（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	價格未定	FIG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	價格未定	ETC
	バーチャパチスロII（仮称）	VIRTUAL彈珠機2（暫名）	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
96年	がんばれ！！ケイビくん　デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀！！桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	すらいムしよう！	模擬史萊姆！	東北新社	5800日圓	SLG
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT

タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
APACHEアパッチ（仮称）	阿帕異 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
がんばれ！！ケイビくん アパートが占領されちゃうの巻	努力！！輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	價格未定	SLG
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97 年發售預定遊戲

97年	スーパーフットボールチャンプ	超級足球冠軍	TAITO	價格未定	SPT
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	6800 日圓	PUZ
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT（暫名）	VAP	6800 日圓	SPT
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真說侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
新リッジレーサー（仮称）	新 RIDGE RACER（暫名）	NAMCO	價格未定	RAC
エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800 日圓	RAC
ウルトラマンゼアス	ULTRAMAN ZEASE	東北新社	價格未定	未定
ガメラ 2000	加米拉 2000	DIGITAL FORNTIER	價格未定	STG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說膠面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	KONAMI	價格未定	FIG
ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800 日圓	ETC
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATAEAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠 MAX 最速越野車王	ATLUS	價格未定	RAC
ゲームの達人 2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980 日圓	RPG
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋愛蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝-（仮称）	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
RPGツクール（仮称）	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS（仮称）	打嗱大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ・・・・？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリポート!）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT	VAP	6800 日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀斯城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS（仮称）	XS（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ミッドランド～幻の王国（仮称）	MIDLAND～幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ 96（仮称）	NHL POWER PLAY'96（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット（仮称）	EURIT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
3D競馬育成シミュレーションゲーム	3D 模擬賽馬育成遊戲	KONAMI	價格未定	SLG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	TSUTANCAMEN 的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2（仮称）	BIO HAZARD 2（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック（仮称）	團團轉危機（暫名）	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
3Dレミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 產蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG

SATURN

6 月發售遊戲

28日	ライズ オブ ザ ロボット2	THE RISE OF THE ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	必殺！	必殺！	BANDAI VISIAL	5800 日圓	SLG
	大牌砦	大牌砦	METRO	5800 日圓	TAB
	課兄弟劇場第一巻麻雀篇	2 課兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800 日圓	TAB
	月花霧幻譚～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800 日圓	RPG
	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	餓狼傳說 3	SNK	6800 日圓	FIG
	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500 日圓	TAB
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
	誕生S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	彩京	5800 日圓	STG
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	THE MAKING OF NIGHTUTH	SONET	2480 日圓	ACT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800 日圓	STG
下旬	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE 逃出生天	MEDIA QUEST	5800 日圓	ACT

7 月發售遊戲

5日	昇龍三国演義	昇龍三國演義	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	GAME WARE Vol.2	GAME WARE Vol.2	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
	NiGHTS	NiGHTS	SEGA	5800 日圓	ACT
	NiGHTS セガマルチコントローラーセット	NiGHTS 連模擬手掣套裝	SEGA	7800 日圓	ACT
12日	AQUA-WORLD 「海美物語」	AQUA-WORLD 「海美物語」	増田屋 CORPORATION	5800 日圓	ETC
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800 日圓	AVG

	ピンボール　グラフィティ	PINBALL GRAFFITI	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RPG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	デカスリート	DEKA THREE	SAGA	5800 日圓	ETC
19日	麻雀狂時代CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800 日圓	TAB
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	6800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	9800 日圓	SLG
	サターンボンバーマン	SATURN 炸彈人	HUDSON	6800 日圓	ACT
	パズルボブル2X	泡泡龍 2X	TAITO	5800 日圓	PZG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	SEGA AGES/スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	SEGA AGES/スペースバリアー〔ミッションスティック付限定版〕	SPACE BARRIER（連 MISSION STICK 限定版）	SEGA	3800 日圓	STG
	グレイテストナイン'96	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT
26日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	6800 日圓	ACT
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	5800 日圓	FIG
	サイバードール	CYBERDOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RAC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD ~幻之 LORELEI ~	ASCII	6800 日圓	AVG
	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC Vol.2木下優	偶像 DISC Vol.2 木下優	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	激烈パチンカース	至激彈珠手	BMG VICTOR	5800 日圓	TAB
下旬	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
7月	WIPEOUT	WIPEOUT	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	BODY SPECIAL 264	BODY SPECIAL264	YANOMAN	6800 日圓	PUZ
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT

8 月發售遊戲

2日	アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	SOFT VISION INTERNATIONAL	價格未定	SPT
7日	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
9日	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	價格未定	SLG
	同級生～if～	同級生～ if ～	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	神秘の世界　エルハザード	神秘之世界	PIONEER LDC	6900 日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800 日圓	FIG
30日	プラドルDISC Vol.2山内美紀	偶像 DISC Vol.2 山內美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
上旬	テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
8月	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	鋼鉄霊域~スティールダム~（仮称）	鋼鐵靈域（暫名）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	トーナメント・リーダー	聯賽領先者	VICTOR ENTERMENT	6800 日圓	SPT
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	5800 日圓	RAC
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	5800 日圓	ACT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
	新型くるりんPA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	ルナ・シルバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	5800 日圓	ACT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	價格未定	RAC
	GALJAN	GALJAN	童	6800 日圓	STG

9 月發售遊戲

13日	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800 日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR代官山	價格未定	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
27日	プラドルDISC Vol.3コスプレイヤーズ	偶像 DISC Vol.2 模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
9月	機動戦士ガンダム外伝（仮称）	機動戰士高達外傳（暫名）	BANDAI	4800 日圓	ACT
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
	極！！（仮称）	極！！（暫名）	毎日COMMUNICATION	價格未定	ETC
	SEGA AGES/アフターバーナー	SEGA AGES/AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃（仮称）	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	TAB
	徹萬カスタム	徹萬 CUSTOM	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	バスフィッシング（仮称）	BASS FISHING（暫名）	NAXAT	5800 日圓	SPT
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
	三国志V	三國志V	光榮	9800 日圓	SLG
	ギャルズパニッウ	西班牙女孩	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ

10 月以後發售遊戲

5日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	SPT
10月	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~（仮称）	偵探神宮寺三郎~未完之報導~（暫名）	DATAEAST	價格未定	AVG
11月	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王 新世紀	東芝 EMI	價格未定	FIG
12月	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	價格未定	ETC
	EVE	EVE	IMAGINEER	價格未定	AVG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96 年發售預定遊戲

夏季	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	ETC
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	プラドルDISC Vol.2吉野公佳	偶像 DISC Vol.2 吉野公佳	SAMMY	5800 日圓	ETC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	サンダーフォースゴールドパック1（仮称）	THUNDERFORCE GOLD PACK 1（暫名）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	サンダーフォースゴールドパック2（仮称）	THUNDERFORCE GOLD PACK 2（暫名）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
秋季	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	ETC
	麻雀青天井（仮称）	麻雀青天井（暫名）	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
	ARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	バトルアスリーテス大運動会（仮称）	大運動會（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮称）	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus（暫名）	ANGEL	價格未定	FIG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
冬季	ロックマン8	洛克人8（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	ズープ(仮称)	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800 日圓	ETC
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
96年	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
	SKULL FANG～空牙伝～	SKULL FUNK ～空牙外傳～	DATA EAST	價格未定	STG
	３Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG

Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´96	TECMO	價格未定	SPT
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
ウルトラマンバトル（仮称）	咸蛋超人格鬥戰（暫名）	BANDAI	價格未定	FIG
エンジェル グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

1月	ミニ四駆（仮称）	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	GO II Professional（仮称）	GO II Professional（暫名）	每日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
春	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-（仮称）	BODY BIONICS（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	クォバディス2（仮称）	QUOVADIES2（暫名）	GRAMS	價格未定	SRPG
	クロック（仮称）	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

デイトナUSAリミックス（仮称）	DAYTONA USA REMIX（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
ワールドシリーズベースボール（仮称）	世界系列棒球（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
リグロード サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	價格未定	SRPG
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント（仮称）	人造人 HAKAIDA 最後審判（暫名）	SEGA	價格未定	STG
セガラリー・チャンピオンシップ（仮称）	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	侍魂 III～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX（仮称）	銀河公主傳説 REMIX（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2（仮称）	NIGHTRUTH#2（暫名）	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケVOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY卡拉OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC東海	5800日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY卡拉OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC東海	5800日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
モンスターメーカー～ホーリーダガー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー（仮称）	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG

超級任天堂

6月發售遊戲

28日	SDウルトラバトルウルトラマン伝説	SD ULTRA大戰 ULTRAMAN傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA大戰七星俠傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語 2	KSS	10800日圓	TAB
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980日圓	ETC
	す~ぱ~なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	6800日圓	PUZ
	SDウルトラバトルウルトラマン伝説	SD ULTRA大戰ULTRAMAN傳説（連SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	PARLOR!MINI2パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2 彈子機實機模擬遊戲	日本 TELNET	4900日圓	TAB
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	9800日圓	ACT
29日	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE大會	CULTURE BRAIN	6980日圓	PUZ

7月發售遊戲

19日	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ（仮称）	鬼太郎（暫名）	BANDAI	3980日圓	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎ドンシャラ(ス-ファミタ-ボ本体つき)	鬼太郎（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	7800日圓	SPT
	スーパートランプコレクッション2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	5800日圓	TAB
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	8500日圓	RPG
	実況パワフルプロ野球'96開幕版	實況棒球'96 開幕版	KONAMI	7500日圓	SPT
26日	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	6800日圓	TAB
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	7980日圓	ACT
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	9980日圓	RPG
	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	9800日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	7980日圓	ACT
中旬	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
7月	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG

8月發售遊戲

2日	大貝獣物語II	大貝獸物語 II	HUDSON	8200日圓	RPG
9日	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	7800日圓	SLG
	スーパーパワーリーグ4	超級力量棒球 4	HUDSON	7980日圓	SPT
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000日圓	SPT
31日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480日圓	ETC
下旬	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	7800日圓	ACT
8月	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	7800日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記（仮称）	SD高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記（仮称）	SD高達時代建國戰記	BANDAI	3980日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980日圓	ACT

9月發售遊戲

13日	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980日圓	SPT
27日	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
中旬	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900日圓	ETC

	ペブルビーチの波濤New~トーナメント・エディション~	波濤哥爾夫球~錦標賽版~	T&E SOFT	價格未定	SPT
下旬	クレヨンしんちゃん（仮称）	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
9月	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
秋季	同級生2	同級生 2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPREASTO	7980 日圓	SLG
	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー！！~	迷你 4 驅	ASCII	價格未定	RAC
	ウイニングポスト2ポログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳說（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ
大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG

NEO・GEO

6月發售遊戲

28日	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（匣帶）	ADK	32000 日圓	FIG
下旬	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	6800 日圓	RAC

7月發售遊戲

5日	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	7800 日圓	STG
19日	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	6800 日圓	ACT
26日	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	ADK	4800 日圓	STG
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800 圓	RPG
7月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

8月發售遊戲

23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800 日圓	FIG
8月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´９６ (匣帶)	SNK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

9月發售遊戲

9月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´９６ (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

96年發售預定遊戲

夏	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEOアクションゲーム（仮称）	NEO 動作遊戲（暫名）(CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

6月發售遊戲

28日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	7800 日圓	RPG
6月	卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7月以後發售遊戲

26/7	女神天国II	女神天國 II	NEC HE	7800 日圓	RPG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
3/8	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	7800 日圓	ACT
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT

96年發售預定遊戲

夏季	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
96年	天地無用！魎皇鬼FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼 FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	9800 日圓	RPG
	同級生2	同級生 2	NEC AVENUE	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球 3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニーエクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ（仮称）	LITTLE CAT（暫名）	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス（仮称）	鄰家的公主（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG



新GAME時間表

GAME MUSIC STATION

TEXT：LABOR

上次刊登了伊蘇的全CD一覽表後，收到了一些讀者的意見，其中有不少都認為一次過介紹整個系列的作品是很不錯的做法，但只有CD名字往往令他們不知道那是一枚怎樣的唱片，結果很可能訂了些不是心目中想要的作品回來，所以在今期刊出「心跳回憶全CD系列一覽」時，在大部分CD的資料最後都會加上少許有關該碟的文字資料，務求令大家都能買到自己想要的作品。

下一次到底介紹那一個遊戲的CD系列較好呢？自己心目中暫時有兩個候選系列：FF、街霸，一個是RPG世界中的超著名系列，另一個則是格鬥遊戲界的長壽系列，在擁蔓數目方面相信是不相伯仲的。不如你也來信給一些意、或是提供其他你認為值得在介紹給各位讀者的系列吧。

話說回來，今期是遊戲誌的1周年記念，雖然這小小的專欄不是自從第1期就開始連載，但編輯部方面亦相當有心思，今次1周年大抽獎的獎品之中，就特別準備了數張近期比較突出的遊戲音樂(當然是原裝了)，據編輯所說，這獎品的動機是在於若然得獎者本身有聽遊戲音樂的嗜好就最適合不過，即使沒有也可以讓他有一個接觸遊戲音樂的機會，總之就是本着GAME MUSIC STATION的忠旨，希望可以將遊戲音樂推擴給更多人認識。一直有支持本欄的你會踴躍參加嗎？

心跳回憶全CD系列一覽

標題	發售商	編號	價格	日期	說明
心跳回憶SOUND COLLECTION	KING RECORD	KICA-7644	2800日圓	94/9/21	心跳回憶的原點，PC-E版的音樂集。
心跳回憶SOUND COLLECTION 2	KING RECORD	KICA-7701	3000日圓	96/5/2	PS版心跳回憶音樂的重新編曲版本，精選了其中的10首BGM。
心跳回憶SOUND COLLECTION 3	KING RECORD	KICA-7706	3000日圓	96/6/21	或許是見有錢賺，心跳回憶又再一次推出重新編曲版。今次的選曲是以各季節的BGM為主。
心跳回憶 ~forever with you~ORIGINAL GAME SOUNDTRACK	KING RECORD	KICA-7675~6	3800日圓(雙CD)	95/10/25	PS版心跳回憶的全曲集，同時亦收錄了OP及ED等5首歌曲。
心跳回憶對戰 PUZZLE蛋ORIGINAL GAME SOUNDTRACK	KING RECORD	KICA-7699	2200日圓	96/4/24	將原作的BGM改編而成的街機PUZ遊戲音樂集。
心跳回憶VOCAL BEST COLLECTION	KING RECORD	KICA-7681~2	4200日圓(雙CD)	95/12/21	收錄了電台版「心跳」的歌曲再加上9首新曲而成的雙歌片集。
更!更!心跳回憶/二人之時~forever~	KING RECORD	KIDA-7605	1000日圓(single)	95/11/22	電台節目「心跳回憶」第二部的新OP，但其實只是將原有OP加長後的版本。
告白	KING RECORD	KIDA-7607	1000日圓(single)	96/3/23	心跳回憶HAPPY ENDING的歌曲，同時亦收錄了遊戲中詩織主題音樂改編而成的歌曲版。
My Dear…	KING RECORD	KIDA-7602	1000日圓(single)	95/6/21	電台節目「心跳回憶」的ED歌曲
抱緊 / Yesterday One More	KING RECORD	KIDA-7604	1000日圓(single)	95/11/22	電台節目「心跳回憶」第二部的新ED。
柔弱傢伙們之詩	KING RECORD	KIDA-7606	1000日圓(single)	96/3/23	由心跳回憶裏負責配早乙女好雄的上田祐司所唱，BAD ENDING時出現的歌曲。
心跳回憶Taste is appletarte	KONAMI		非賣品		隨超任版「心跳回憶」附送的CD-SINGLE，收錄了一段原創廣播劇及一首由全部女角合唱的ED。
Crescendo	KING RECORD	KICA-7678	3000日圓	95/12/6	活躍於電台節目「心跳回憶」的長沢由里香的首張個人大碟，收錄了電台版「心跳」兩首ED等10首歌曲。
心跳	KING RECORD	KICA-7700	3000日圓	96/4/24	由配藤崎詩織的金月真美推出的首張個人大碟。

心跳回憶CD廣播劇系列

若一直有留意這專欄的讀者，相信也不會對「更！心跳回憶」這系列感到陌生。事實上，這系列的內容，是取自一個去年開始在日本的電台上播放的同名節目的。當時這節目是在95年4月15日起每星期六深夜24:00~24:30播放，而節目主持人則是配音員丹下櫻小姐。

這系列自96年6月開始CD化，以每月播放的4話加上少許歌曲及每集一位特寫人物的方式推出(這方式其實是繼承自之前的CD劇場的)。礙於言語關係，這系列在香港很少人會提起，但在日本的銷量可算是很不錯的。

在廣播劇的內容方面，首先推出的CD劇場是以原創的男女主角加上遊戲中各女角所構成的外傳式故事，而立體聲劇場則是直接描寫主角和藤崎詩織之間的戀愛，比較接近原作。

標題	發售商	編號	價格	日期
CD劇場 心跳回憶	KING RECORD	KICA-7640	2800日圓	94/6/3
CD劇場 心跳回憶PART 2~featuring藤崎詩織~	KING RECORD	KICA-7646	2800日圓	94/11/3
CD劇場 心跳回憶PART 3~featuring片桐彩子~	KING RECORD	KICA-7654	2800日圓	95/2/3
立體聲劇場 更!心跳回憶JUN.~featuring鏡魅羅~	KING RECORD	KICA-7662	2800日圓	95/6/21
立體聲劇場 更!心跳回憶JUL.~featuring虹野沙希~	KING RECORD	KICA-7664	2800日圓	95/7/21
立體聲劇場 更!心跳回憶AUG.~featuring清川望~	KING RECORD	KICA-7665	2800日圓	95/8/21
立體聲劇場 更!心跳回憶SEP.~featuring朝日奈夕子~	KING RECORD	KICA-7666	2800日圓	95/9/21
立體聲劇場 更!心跳回憶OCT.~featuring館林見晴~	KING RECORD	KICA-7667	2800日圓	95/10/25
立體聲劇場 更!心跳回憶NOV.~featuring如月未緒~	KING RECORD	KICA-7668	2800日圓	95/11/22
立體聲劇場 更!心跳回憶DEC.~featuring古式由加利~	KING RECORD	KICA-7683	2800日圓	95/12/21
立體聲劇場 更!心跳回憶JAN.~featuring紐緒結奈~	KING RECORD	KICA-7684	2800日圓	96/1/24
立體聲劇場 更!心跳回憶FEB.~featuring早乙女好雄~	KING RECORD	KICA-7685	2800日圓	96/2/21
立體聲劇場 更!心跳回憶MAR.~featuring早乙女優美~	KING RECORD	KICA-7686	2800日圓	96/3/23
立體聲劇場 更!心跳回憶APR.~featuring伊集院麗~	KING RECORD	KICA-7687	2800日圓	96/4/24
立體聲劇場 更!心跳回憶MAY.~featuring美樹原愛~	KING RECORD	KICA-7688	2800日圓	96/5/22

6月份GAME MUSIC CD精選

誕生S ORIGINAL SOUND TRACK完全收錄盤



發售日：6月1日
發售商：NEC AVENUE
編號：NACL-1217
價格：2800日圓

剛在SATURN推出的誕生最新版本「誕生S」的遊戲原聲大碟，收錄了由主題音樂、事件音樂以至得至各獎項時的奏樂等一共45曲。

DRAGON QUEST VI~幻之大地IN BRASS



發售日：6月1日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3562
價格：2800日圓

DQ系列自從第4集開始便例行地會推出的CD系列之一，將遊戲中的18首音樂以管樂來演奏。

真‧女神轉生~DEVEL SUMMONER SOUND FILE



發售日：6月1日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1023~4(雙CD)
價格：4000日圓

將同名遊戲的BGM以雙CD的形式作完全收錄，DISC 1雖然遊戲原聲音樂，但亦有作過某程度混音，而DISC 2則更是採用現場錄音風格來製作的重新編曲版本。

廣播劇CD英雄傳說IV~赤紅水滴~



發售日：6月5日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1180
價格：3000日圓

一張在製作上相當執着於遊戲世界及各人物設定的廣播劇式CD。在各話之間更加插了一些混音版本的BGM。

MARRIAGE~結婚~CD劇場1



發售日: 6月5日
發售商: VICTOR ENTERTAINMENT
編號: VICL-8194
價格: 2800日圓

收錄了日本電台上播放的廣播劇「MARRIAGE~結婚~」的第1至4話。除了有OP及ED外，亦同時收錄了劇中的插曲「不需要甚麼IF」。

NINJA MASTER'S~霸王忍法帖~

發售日: 6月21日
發售商: PONY CANYON
編號: PCCB-00209
價格: 1500日圓

ADK公司在NEO.GEO上最新推出的作品「霸王忍法帖」的原聲大碟。相對於以往「世界英雄」時不太正經的編曲，這次的曲調就顯得嚴肅得多了。

NEO.GEO GALS VOCAL COLLECTION



發售日: 6月21日
發售商: PONY CANYON
編號: PCCB-00219
價格: 2500日圓

不知火舞、麻宮雅典娜、奈戶流留、藍瑪莉……以這班SNK遊戲人物中最具代表性的女角為號召的大碟中，有着以上各女角配音員所唱的歌曲，其中更有部分是以原有的音樂改編而成的。

DARK HALF ORIGINAL GAME MUSIC

發售日: 6月21日
發售商: SONY RECORD
編號: SRCL-3595
價格: 2000日圓

ENIX的另類風格RPG「DARK HALF」的遊戲原聲大碟。藉着那種交響曲類型的調子，表現出這遊戲那種陰暗而莊嚴的氣氛。

PAL~神犬傳說~



發售日: 6月21日
發售商: SONY RECORD
編號: SRCL-3597
價格: 2800日圓

預定會在PS推出的同名RPG的遊戲原聲大碟。最大特色是一首由結他手合奏的特別混音版「NON STOP PAL」。

CAPCOM GAME SOUND TRACK「STREET FIGHTER ZERO 2」

發售日: 6月21日
發售商: VICTOR ENTERTAINMENT
編號: VIZL-24(VIZY-18+VICY-10/雙CD)
價格: 3200日圓

收錄了所有BGM及音效的「少年街霸2」遊戲原聲大碟。但這次最大的特色，反而是DISC 1的最後利用了CD剩餘的空間收錄了一些可在Mac或DOS/V看到的電腦資料。

POLYCHROME ORIGINAL SOUND TRACK完全收錄版



發售日: 6月21日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1226
價格: 2800日圓

Win 95專用的RPG「POLYCHROME」的遊戲原聲大碟。除了主題曲「天使」外，收錄了遊戲中所用的全30首BGM。

SORCERIAN FOREVER I

發售日: 6月21日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-1183
價格: 2500日圓

繼伊蘇系列後，今次日本FALCOM的專屬樂隊JDK輪到將「SORCERIAN」的所有音樂重新編曲，今次會先收錄了其中的30首BGM，其他樂曲則會放在下個月推出的「II」之內。

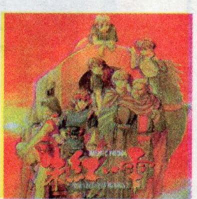
心跳回憶SOUND COLLECTION 3



發售日: 6月21日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-7706
價格: 3000日圓

繼上個月才推出的「2」後，想不到今個月又再馬上推出PS版心跳回億的重新編曲版第3集。今次收錄的BGM是以各季節為主，另外亦有和「番長」戰鬥時所用的BGM……

MUSIC FROM英雄傳說IV~赤紅水滴~



發售日: 6月21日
發售商: KING RECORD
編號: KICA-1181~2(雙CD)
價格: 3600日圓

FALCOM最新RPG作品「英雄傳說IV」的遊戲原聲大碟。54首BGM分成25曲收錄在2枚CD之上，雖然全部都是FM音源，但質素已算是相當不俗。

DANCE REVOLUTION VOL.1 VAMPIRE HUNTER



發售日: 6月21日
發售商: MEM RECORD
編號: VOCR-5011
價格: 2800日圓

由HAPPO及C-B-A這2人共同改編而成的「魔域戰士2」跳舞音樂集。各版的主題音樂中，會加插了一些遊戲中人物的聲音，不知會否適合大家呢?

DREAMS DREAMS



發售日: 6月26日
發售商: POLYGRAM
編號: PODX-1011
價格: 800日圓(single)

比遊戲早一步推先推出的「夢精靈NiGHTS」OP主題音樂的原聲CD SINGLE。那充滿氣氛的音樂，將聽者都帶進夢之世界裏。除此之外，亦同時收錄了一首遊戲中所用的BGM。

NAMCO ORIGINAL MUSIC「鐵拳2」STRIKE FIGHTING Vol.1



發售日: 6月29日
發售商: NEC AVENUE
編號: NACL-1225
價格: 2300日圓

NAMCO遊戲音樂的新系列。今次首先是推出鐵拳2的混音版。在這個Vol.1之中，收錄了遊戲中的其中28首BGM。

風月小說式攻略第三回

野野村醫院的人們

TEXT：J.J





琢磨呂：（亞希子那傢伙……又説會讓護士們合作，但實際上都不是的。）



我感到非常可恨。要消除這種可恨的感覺，只有吃過飽了。這樣想着的我，將兩人份的盤子帶到床上，開始貪婪地吃起來。

琢磨呂：「嘿。」

將食物吃過清光的我，用手掌摸了摸那個飽了的腹部。

琢磨呂：「喂，讓治。」

讓治：「ZZZZZZZZ。」

琢磨呂：「起身呀，讓治。」

我對着讓治，將盤子像飛盤般擲過去。

讓治：「ZZZZ……哎！！對、對不起啊……請你們原諒我吧。」

看來讓治是睡到迷迷糊糊了。

讓治：「我道歉吧，我將所有錢也交給你們了……唔？」

琢磨呂：「喂，剛才的就是事實吧。」

讓治：「唔……甚麼？」

琢磨呂：「你個頭受傷時的狀況呀。」

讓治：「一朝早你在説甚麼呀……呃！？」

琢磨呂：「怎麼了？」

讓治：「為何在我的床上……會有一個盤子的？」

琢磨呂：「這不是因為你已經吃完了嗎。」

讓治：「邊個呀？」

琢磨呂：「是你呀。」

讓治：「吃甚麼？」

琢磨呂：「當然是早飯了，你還吃得津津有味的。」

讓治：「我吃了早飯……幾時？」

琢磨呂：「剛剛囉。」

讓治交叉雙臂，抓着頭皮在想。

琢磨呂：「讓治，將我的盤子拿出走廊吧。」

我沒有時間去和讓治玩了。既然已填飽了肚子，我亦馬上開始去調查關於院長的死了。

琢磨呂：（嘿，首先必須要去做的事情是……）

●到自動售賣機買珈琲順便食煙（自動販売機でコーヒーを買いついでに煙草も吸う）

琢磨呂：（唔，早上的珈琲和香煙是我的日課……不幹這個的話，我的一日就開始不了。）

這樣想着的我，從皮鞄中取出了一束鎖匙以及「偵探業御用七道具套裝」，一邊望着仍抓着頭皮的讓治一邊走出走廊。

琢磨呂：「唔？」

梨惠：「早……晨。」

梨惠看到我手上所拿着的那束鎖匙，便馬上轉移視線走掉了。

琢磨呂：（哼，仍是這樣嗎。）



梨惠的表情和昨晚相同，沒有任何笑容。不過我並不是為了看她的笑容而在這醫院的。

琢磨呂：（可以的話，我倒希望她穿高跟鞋的。）

我一邊看着穿上膠底鞋毫無腳步聲走着的梨惠的背影一邊這樣想着。

琢磨呂：（如果被那高跟鞋踏上我的面就更加開心了。）

我在腦海裏這樣發着牢騷，邊想着穿高跟鞋的梨惠的樣子邊乘上了升降機。大堂裏仍然是人來人往。我穿插於這班人之間，走到設置在大堂一端的自動售賣機前面。

琢磨呂：（嘿……）

我選了一杯加糖加奶的珈琲，就這樣坐在梳化之上，從胸口的袋中取出那個習慣了的紅箱。看着紫色的煙飄上天井，我心不在焉地看着觀葉植物。這樣我身心都得以放鬆，感到腦裏的皺紋正在增加。我一口氣抽了兩支香煙後，將留在紙杯底的珈琲一口氣飲乾了。沉在底的珈琲殘渣以及相當甜的砂糖都流到我的口中。

琢磨呂：（好了……怎樣好呢。）

當我從梳化慢慢站起來的時候，有一名女性進入了我的視界之內。她背向着我站在自動售賣機前面。她一定是在發揮女性特有的優柔寡斷，為着要買甚麼而煩惱了。

琢磨呂：（沒辦法了，要我幫手吧。）

●為了她不再煩惱，幫她選擇飲品。（彼女が悩まないように、飲み物を選んであげる）

心地善良的我，替她選擇了飲品。

●早上的飲品當然就是珈琲了。（朝の飲み物といえばコーヒーに決まっている）

我從她的背後伸出手，按了珈琲的掣。剎那間，她以吃驚的表情轉身回來。

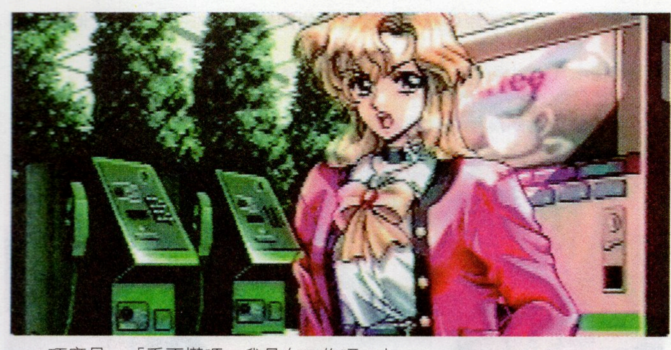
琢磨呂：「好吧，BABY……就用妳的身體作為謝禮吧。」

背影很美的女性：「你、你是！？」

琢磨呂：「妳、妳是！？」

涼子：「你、你在這種地方幹甚麼啊！」





琢磨呂：「看不懂嗎，我是在工作呀。」

涼子：「工作？」

琢磨呂：「嘿、真不像話的偵探哩……看見我也不知道是在工作嗎？」

涼子：「看見穿着睡衣的你，又怎會想到是在工作哩……工、工作……你是在幹甚麼工作了？」

涼子的表情突然改變，以不安的樣子偷偷望向我。

琢磨呂：「哼，不要發傻了……我沒有理由會說給妳知吧。」

涼子：「難、難道院長夫人所說的另一位偵探……就是指你！？」

琢磨呂：「哈哈，我也聽說過是有請了其他偵探的……」

涼子：「為甚麼你要接受啊！！」

琢磨呂：「這是我的自由呀。」

涼子：「請你現在馬上去拒絕她吧！」

琢磨呂：「你沒有理由說這樣的話。」

涼子：「不、不得了，要打電話回事務所才可了。」

琢磨呂：「是西象偵探事務所嘛，嗱，電話就在那邊。」

涼子：「真冇禮貌，是西條呀！說得像個動物園一樣！」

琢磨呂：「經常那樣發怒的話，會有礙經期的啊。」

涼子突然將手伸進自動售賣機，取出我替她所選的珈琲，將它拿到我的面前。珈琲那種芳香令我的鼻腔發癢。

涼子：「為何要替我按啊！」

琢磨呂：「不是很美味的樣子嗎。」

涼子：「我最討厭的了！」

琢磨呂：「呀！」

她粗暴地將那紙杯推了給我，然後就像是頭頂冒煙一樣的走掉。我拿着紙杯的手和睡衣的衣袖，被溢出來的珈琲弄得像落雨般濕掉。

琢磨呂：（嘿，斷腳骨之後輪到火傷嗎？）

我將紙杯掉進垃圾箱，很快便開始了下一個行動。對了，我現在才發現沒有那麼多時間去理那樣的女人。

琢磨呂：（好了，我下一件非幹不可的事情是……）

●首先去見亞希子，質問她有關院長的事。（まずは亜希子に合い、院長のことを色々と質問する）

琢磨呂：（對，我是有很多事情想問亞希子的。既然來到這裏，就見見她問她各種事情吧。）

大堂內仍然是人來人往。我穿插於這班人之間，站在寫着「非請勿進」的門前。

琢磨呂：（不只是醫院，總之寫着這句話的都想走進去。）

我打開了門，偷看了一下裏面。我感到就只有這裏不分晝夜氣氛都是一樣的。我踏上那張已經看慣了的紅褐色地毯，來到通道盡頭的院長室門前。

琢磨呂：（若亞希子在醫院裏的話，就只會在這裏。）

由於有榮作給我的那束鎖匙，沒有必要從裏面開門，但我仍是敲了敲門。

琢磨呂：（到底亞希子會否在醫院裏呢？）

咯、咯、咯。

琢磨呂：（……）

過了一會，門鎖慢慢的轉動，榮作從門隙間伸了頭出來望。

琢磨呂：（嘿、沒想過會在早上見到我嗎。）

榮作露出少許吃驚的表情，轉身望向後面。大概亞希子就在榮作所望的位置吧。

亞希子：「海原先生，請入來吧。」

不論聽多少次，我也是很怕亞希子的聲音的。一聽到她的聲音，背後也一定會起雞皮的。在房間裏面，有着和昨天完全一樣姿勢的亞希子與榮作。

琢磨呂：（這班傢伙，會否事實上是個公仔呢？）

我和平常一樣，像要調查這房間般四處張望，而亞希子則依舊是露出着冷寞的微笑直瞪向我。外邊明明是十分光猛的，不知為何窗簾卻是緊緊的關上。進入了這間拒絕陽光進入的房間，會令人有現在是否夜晚的錯覺。

亞希子：「關於丈夫的事……知道了甚麼了嗎？」

琢磨呂：「只是一天吧，我並不是超能力者來的。」

亞希子：「嘿嘿，你說得真有趣哩。」

亞希子這樣說着，攏起她美麗的長髮。

亞希子：「那麼……找我有甚麼事嗎？」

琢磨呂：「我有些事情是想問妳的。」

亞希子：「有甚麼就隨便問吧，海原先生。」

亞希子浮現出那一張給100人看100人也會知道是裝出來的笑臉，再次邊攏起美麗的長髮邊說着。

琢磨呂：「那當然了，不單是護士，妳亦要合作才可以的。」

亞希子：「嘿嘿、真可怕哩……你想問甚麼呢。」

琢磨呂：「我想問的事情是……」

●誰是院長死體的第一發現者？（院長の死体の第一発見者は誰か？）

琢磨呂：「最初發現院長死體的……是誰呢？」

亞希子：「是我，海原先生。」

亞希子面不改容地回答我。

琢磨呂：「啊，妳是第一發現者嗎。」

亞希子：「唔，我記得是在3月21日晚上……大約11時左右。」

琢磨呂：「為何妳會在這種時間去休息室呢？」

亞希子：「因為我丈夫在醫院過夜時，每次都是使用休息室的病床的。」

琢磨呂：「你們兩人不是夫婦的關係嗎……」

亞希子就像要制止我的說話般回答。

亞希子：「嘿嘿……請你說話規矩一點，海原先生。當晚我有很重要的話要說……因此就和丈夫約好在休息室了。」

琢磨呂：「重要的話？」

亞希子：「至於說話的內容……就要靠你的想像力了。」

亞希子這樣說着，在臉上浮現出冰一般的微笑。

琢磨呂：「原來如此，妳是在約定的時間去休息室的……跟着一打開那沒有鎖上的門，院長就已經死了在房間之中了。」

亞希子：「我丈夫是座在椅子上，像伏在枱上般死去的。」

琢磨呂：「那個約會除了妳之外還有其他知道的人嗎？」

亞希子望向站在自己旁邊的榮作。

亞希子：「榮作是知道的。」

琢磨呂：「嘿、原來如此嗎……」

榮作微微將視線移高望向我。我亦不再追問下去，打算問其他事情。對，太過深究只會令對手有警戒心吧。

亞希子：「海原先生……有事想問的話就請隨便問吧。」

琢磨呂：「當然了，我甚麼也會問的。」

●院長知道自己購入了保險的事情嗎？（院長は自分が保険に入ってる事を知ってたのか？）

琢磨呂：「院長他知道自己購入了保險的事情嗎？」

亞希子：「哎呀，為何問這樣的事呢？」

亞希子裝出一副故作吃驚的樣子。

琢磨呂：「很簡單，因為我想知道這件事。」

亞希子：「真是一個很易理解的答案哩。」

她直望着我的雙眼，開始慢慢地說話。

亞希子：「我丈夫當然是知道了……這樣可以了吧，海原先生？」

現時我大概只有相信亞希子所說的事了。這樣想着的我，問了另一個問題。

亞希子：「海原先生……有事想問的話就請隨便問吧。」

琢磨呂：「當然了，我甚麼也會問的。」

●為何在半年前突然購入保險呢？（どうして半年前に、いきなり保険に入ったのか？）

琢磨呂：「為何會在半年前突然購入保險呢？」

亞希子邊微笑着，邊攏起她那美麗的長髮。

亞希子：「是否因為我丈夫發生了那樣的事，才令你覺得保險是突然購入的呢？」

琢磨呂：「是甚麼一回事了。」

亞希子：「我丈夫只是在購入了保險才不過半年後就死了吧。若然我丈夫再活多10年的話，大概任何人也不會說當時所購入的保險是『突然』的吧？」

的確是那樣。不過那只是她自己加上去的理由，購入保險後半年死掉仍然是個事實。相信她自己亦很清楚這件事。只是她想將購入保險的時期說成是和院長的死無關吧。

亞希子：「若是想要錢而替丈夫購入保險的話，就不會半年也不夠就讓他自殺吧……對嗎，海原先生？」

她以平常那種冷寞的語調，像是要替我的想法弁護般說着。



琢磨呂：「……」

我一邊向她提出質問，一邊以斜眼看着榮作的樣子。那傢伙間中會以充滿敵意的視線望向我。

琢磨呂：（嘿，榮作看來不喜歡我哩。）

亞希子：「已經再沒有事要問了嗎？」

我一言不發地點頭，背向亞希子離開房間。亞希子像冰一般的視線以及榮作充滿敵意的視線毫不容情地刺向我的背部。

亞希子：「海原先生，我期待你的啊。」

我沒有回身轉後，就停在那個地方。

琢磨呂：「嘿、我一次也沒有試過令委託人失望的。」

琢磨呂：（不過第一發現者會是亞希子……）

我看着院長室的門，想起了從亞希子那裏問出來的話。不過我並不打算呆在這裏。要想事情就幾時都可以，但收集情報的時間是有限的。

琢磨呂：（趁着仍是日間，要盡可能收集多一些情報才可。）

這樣想着的我，馬上轉往下一個行動了。

●首先從到護士中心打聽開始。（まずはナースサンターに行き聞き込を開始する）

琢磨呂：（對了……去護士中心，從護士們那邊收集各種情報吧。）

這樣想着的我，穿過大堂再次乘上了升降機。我在2樓離開了升降機後，就這樣走向護士中心。會否有誰滑倒在走廊呢，四處都被水弄濕到很滑的樣子。我迴避着濕了的部分，繞着走廊來走。

琢磨呂：（護士中心據説是在2樓東南方的。）

我向着護士中心，只顧推着枴杖。醫院的走廊雖然不是那麼熱，但亦令我汗流夾背。

琢磨呂：「唔？」

涼子：「呃！又是你嗎！？」



琢磨呂：「那句話應該是我説才對的，妳那麼想和我在一起嗎？」

涼子：「不要開玩笑了！！我覺得若可以不用在你身邊的話，即使要將靈魂賣給惡魔也可以。」

琢磨呂：「嘿、惡魔會買一個像惡魔一樣的靈魂嗎。」

涼子：「你、你説甚麼！？」

涼子豎起眉毛發怒了。

涼子：「我不希望被靈魂像野獸一樣的你説那樣的話！」

美保：「兩位，我有工作要做的啊。」

涼子：「美、美保小姐，我可以再問多妳少許事情嗎？」

琢磨呂：「我拒絕。」

涼子：「你不要插咀啊！」

琢磨呂：「我是因為有事要問這護士而來的。」

涼子：「很遺憾，我先來的啊。」

琢磨呂：「並非是先後的問題，這種事是以偵探的LEVEL來決定的。」

涼子：「那麼，是我這邊先哩。」

琢磨呂：「是哪個説由LEVEL較低來開始的。」

涼子：「哎，不過我是打算説由LEVEL較高開始數起的。」

美保：「呃……你兩個的對話，似乎聽起來兩邊的LEVEL都很低。」

涼子：「總之因為我是先來的，請你走到那邊吧！」

琢磨呂：「不，從這裏消失的是妳。」

涼子：「點、點解啊。」

琢磨呂：「因為我會這樣做了。」

涼子：「哇！！！」

我突然的「空」襲，果然令涼子從我眼前消失。

琢磨呂：「看，就如我所説的一樣吧。」

美保：「你、你……真是個亂來的傢伙哩。」

琢磨呂：「嘿、是令我斷腳的報復呀。」

美保以呆了一樣的表情一直望着我。

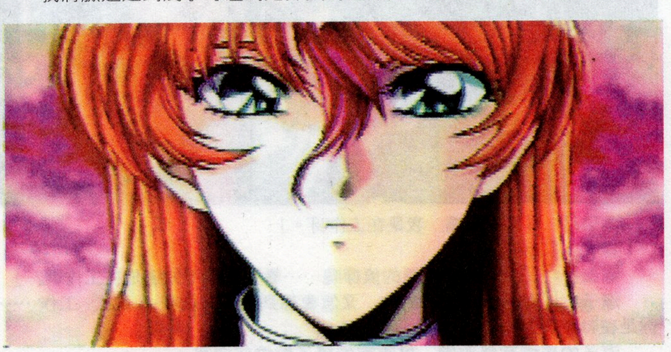
美保：「你也是有事情想問我的吧？……被那個絮叨的女偵探問過後，我已經覺得很煩厭了。」

琢磨呂：「不要説傻話了，我提出的問題的LEVEL是和那女偵探不同的。」

美保：「我説過的吧，我是不會協助你的啊。」

琢磨呂：「那就麻煩了。」

我將臉迫近到幾乎可碰到她鼻尖的距離，一直瞪着那自大的雙眼。



美保：「幹、幹甚麼啊。」

琢磨呂：「可能妳是討厭我也不定，但我是不會因為喜歡或討厭而改變做事方法的。」

美保：「……」

她或許是被我的迫力所壓倒，一直閉着口不説話。

美保：「不、不要將臉靠過來啊。」

琢磨呂：「回答我的問題。」

美保：「明、明白了……將臉移開些啊！！」

既然她已經想通了，我亦站遠了少許。

美保：「真是的，從剛才的事就知你是如傳聞一樣的男子了。」

我完全沒有理會她所説的話，慢慢的開始問她。

琢磨呂：（那麼……首先從甚麼開始問呢。）

●質問關於院長的死（院長の死について質問する）

我向美保質問關於院長之死的事情。

琢磨呂：「妳覺得院長會是自殺的嗎？」

美保：「唉，我對這種事沒有興趣啊。」

琢磨呂：「我不是問妳是否有興趣……我是在問妳院長是否一個似是會自殺的男人。」

美保：「那種好色老頭的事我不想回答。」

琢磨呂：「呵呵，為何妳會認為他是個好色老頭呢？」

美保：「……」

琢磨呂：「為甚麼呢？」

美保：「因為他試過很多次摸我的了。」

琢磨呂：「摸哪裏？」

美保：「你、你真是的……」

琢磨呂：「那麼我換過另一個問題……妳有看過院長的死體嗎？」

美保：「……」

琢磨呂：「我在問妳有否見過呀。」

美保：「見過啊。」

琢磨呂：「當時有發現甚麼嗎？」

美保：「沒有啊。」

琢磨呂：「妳想清楚一點才答我吧。」

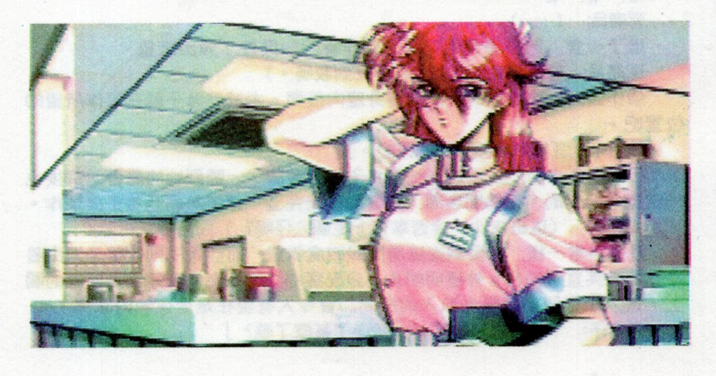
美保：「想過是沒有就沒有的吧。」

琢磨呂：「那麼我問妳，你認為院長最有可能是被誰殺死的呢？」

美保：「這種事我不清楚的啊。」

美保以鬧情緒般的語氣回答我。

琢磨呂：（假如這裏不是護士中心的話，我一定找東西塞着她那個自大





的口……)

我覺得再問美保有關院長的事也是沒有用的了。於是我便轉了另一個話題。

琢磨呂：（畜生，今次問甚麼好呢……）

●質問關於野野村醫院的事（野々村病院について質問する）

我向美保質問了有關這間醫院的事。

琢磨呂：「在這間醫院裏，好像是有各種不好的傳聞吧？」

美保：「是嗎？」

琢磨呂：「妳不要說不知道啊。」

美保：「不知道啊。」

琢磨呂：「妳是這間醫院的護士吧？」

美保：「我的性格是很善忘的。」

琢磨呂：「嘿，要我令妳記起來嗎？」

美保：「你、你夠膽就試吓做……」

琢磨呂：（真是不合作的態度哩……這樣談不下去的。）

我覺得再問美保有關醫院的事也好，亦不會從她那裏取得有用的情報的。

琢磨呂：（好，跟着問甚麼好呢……）

●質問關於美保的不在場証據ALIBI（美保のアリバイについて質問する）

我向美保質問了有關她的不在場証據的事。

琢磨呂：「在院長死掉的當晚……妳當時在哪裏呢？」

美保：「忘記了啊。」

琢磨呂：「呵呵、妳這種回答只會招來誤解的。」

美保：「……」

美保想了一會後，粗魯地回答我。

美保：「因為那晚是夜班，所以是在護士中心的啊。」

琢磨呂：「一個人嗎？」

美保：「不……是和千里在一起的。」

琢磨呂：「一直都在一起的嗎？」

美保：「真囉唆，一直都在一起啊。」

雖然不肯定院長是否被謀殺，但若然她所說的是真的話，則遺憾地她似乎是有不在場証據的了。我對這問題算是滿意，於是開始問下一個問題。

琢磨呂：（跟着……問甚麼問題好呢？）

●質問關於輪椅少女的事。（車椅子の少女について質問する）

我想到應問一下那個有着寂寞的雙眼，坐在輪椅上的少女的事。

琢磨呂：「在和我同一大樓中，應該是有一名坐在輪椅之上的少女的……名字應該是叫桃子的。」

美保：「桃子她怎樣了嗎？」

琢磨呂：「她是一個怎樣的孩子來的？」

美保：「為何你要問這種事啊。」

琢磨呂：「因為我實在是很在意。」

在我的腦海裏，浮現起她寂寞的雙眼。

美保：「她是一個好孩子來的……雖然最近很少說話，但以前是經常會說起學校的事情的。」

琢磨呂：「為何不說話了？」

美保：「雖然我也很想去問，但她不說話亦沒有辦法問得到吧？」

我亦同意她的說法。

琢磨呂：「她的腳有毛病的嗎？」

美保：「……應該已經是醫好的了……至於為何站不起來，就連我們亦不明白。」

琢磨呂：「……是嗎。」

美保看着我的表情，露出一臉不可思議的樣子。

琢磨呂：（說起來……梨惠亦說過相同的事的。）

美保：「你很擔心她嗎？」

琢磨呂：「哼，為何我會擔心她了。」

美保：「說得也是……像你這樣的傢伙，應該是不會擔心別人的。」

琢磨呂：「如妳所言。」

美保：「唉，都差不多了……我的工作並不是和你說話的啊。」

琢磨呂：「其他的護士在哪裏的呢？」

美保：「今日因為大家都很忙，大概不會有誰回來的了。」

美保這樣說完之後，便轉身走進了護士中心之中。既然其他護士不會回來，留在這裏也是沒有用的。所以我已經開始了去想下一個應該要做的行動。

琢磨呂：（那麼，我接下來應該要做的事情是……）

●走上屋頂，讓發熱了的腦袋冷靜一下。（屋上に行き、熱くほてった頭脳を冷ます）

琢磨呂：（對了，到屋頂讓發燙的腦袋冷靜一下吧。再這樣熱下去的話，遲早會黐線的。）

這樣想着的我便離開了護士中心，很快的走進了升降機內。途中遇上的數名患者，都看着我的樣子而苦笑。大概這班傢伙都是那些下流雜誌的長期讀者吧。來到了5樓的我，開始走上通往天台的樓梯。對了，這升降機是不會去到屋頂的。

琢磨呂：（哼，就像是上斜路般的感覺。）

我那隻用石膏固定了的右腳間中更碰上樓梯的邊沿，好不容易才打開了通往屋頂的門。

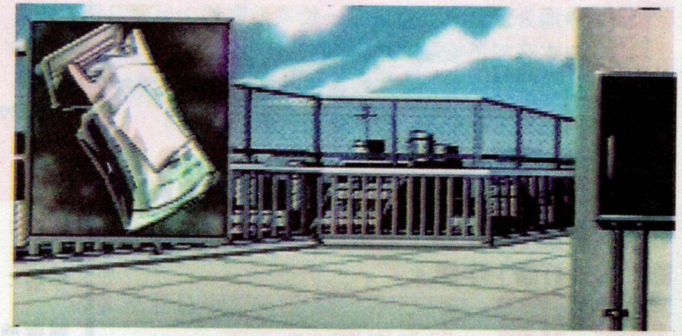
琢磨呂：（似乎沒有人在哩……）

這個季節獨有的涼風撫摸着我的面頰。我抓着鐵線網，一直望着外面的景色。

琢磨呂：（差不多了……回去吧。）

正當我看飽了風景，打算回到樓下的時候，我在那封住鐵線網的混凝土上，發現了數個煙頭。於是我將那煙頭拾起，很細心的觀察。那煙頭有少許污漬，紙面上則留有少許尼古丁，從那樣子看來，大概是之前在有人這裏所抽的。

琢磨呂：（VIRGIN SLIM嗎……）



可能是因為濾咀細長而精緻，所以牌子名也是較討好女性的。而事實上，在吸口上亦淡淡地附着一些粉紅色的口紅。

琢磨呂：（可以肯定這東西是屬於女性的……）

我將煙頭放進睡衣的袋中，再彎着身沿着鐵線網走。在鐵線網的底部，周圍都是被混凝土磚所固定着的。我繼續走去看了看那些方磚的陰影部分。

琢磨呂：（唔？）

就在我來到屋頂的角落時，我在沿着方磚所掘的排水溝中，發現了一個上面滿了是濕了的枯葉的香煙吉包。我再次用手指尖將那吉包夾了起來。

琢磨呂：（這個……也是VIRGIN SLIM哩。）

我發覺在那被捏成一團的香煙吉包內，好像是夾着甚麼紙的。

琢磨呂：（似乎是寫着甚麼的……）

在張濕得很的紙上，似乎是寫着甚麼文字似的。我很小心的將吉包扭回原狀，將那張紙從玻璃紙之間拉了出來。

琢磨呂：（3月21日的晚上，在10時50分到屋頂的事……）

那張紙上的筆跡似乎是由女性所寫的。

琢磨呂：（3月21日的晚上……不正是院長死掉的那天嗎。）

我將香煙吉包和那張紙同樣像煙頭一樣放到胸口的袋中，然後在那裏沉思了一會。

琢磨呂：（相信這肯定會是用來知道事件真相的線索之一。）

這樣想着的我，再一次在屋頂上進行調查。說不定除了香煙吉包之外還會找到甚麼線索的。

琢磨呂：（……）

我仔細地查遍屋頂的每一個角落，就連一粒塵也不放過。不過非常失望地，一件可以成為線索的東西也沒有。

琢磨呂：（哼，還讓我如此細心的去調查……）

於是我便在背後汗水的不舒服感覺下站了起來。本來我來屋頂的目的是為了令頭腦冷靜一下，現在我卻覺得腦袋比起來到這裏之前更熱。不過對於在屋頂浪費了時間的我來說，已經再沒有空間再待在這裏了。

琢磨呂：（好、接下來我要做的事情是……）

●調查的第一步是由現場開始。首先是去調查休息室。（捜査の第一歩は現場からだまずは休憩室を調べる）

琢磨呂：（調查的第一步是要去調查現場。即使太陽是由西面升起也好，大概這個也是不會變的。）

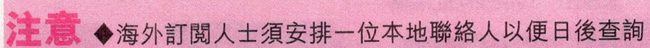
下期續……

徇眾要求——《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！
本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!







注意 ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
◆本刊恕不接受本地訂閱
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：(852) 2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣 35 元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵
中國、台灣、澳門：$30.30
其他國家：$39.00

平郵
中國、台灣、澳門：$10.50
其他國家：$17.50

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲）
一年（25 期）：$1633
半年（13 期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
一年（25 期）：$1850
半年（13 期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25 期）：$1138
半年（13 期）：$592

平郵（其他國家）
一年（25 期）：$1313
半年（13 期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：__________
年齡：__________
郵寄地址（請用英文正楷書寫）：__________
本港聯絡人：__________
聯絡人地址：__________
聯絡人電話：__________
支票號碼：__________

☐ **補購**

補購期數	數量 ×	單價 =	金額 (HK$)
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	

☐ **訂閱**

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

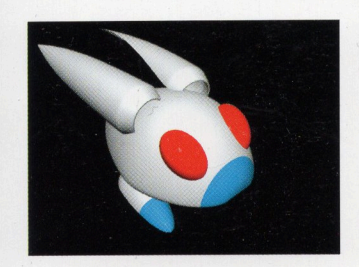
郵寄方式（請在適用方格處加上 ✕ 號）

空郵（亞洲）
☐ 一年（25 期）：$1633
☐ 半年（13 期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25 期）：$1850
☐ 空郵半年（13 期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25 期）：$1138
☐ 半年（13 期）：$592

平郵（其他國家）
☐ 一年（25 期）：$1313
☐ 半年（13 期）：$683



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

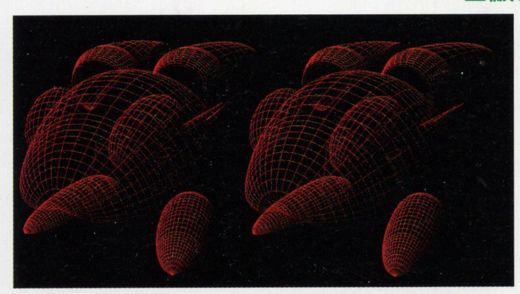
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

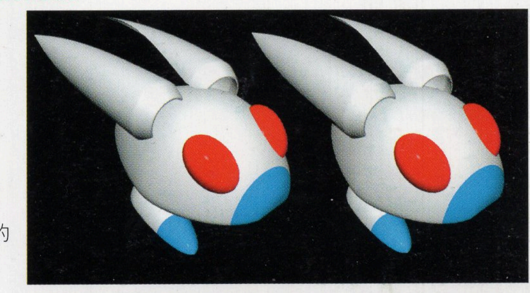
稿費大增 100%

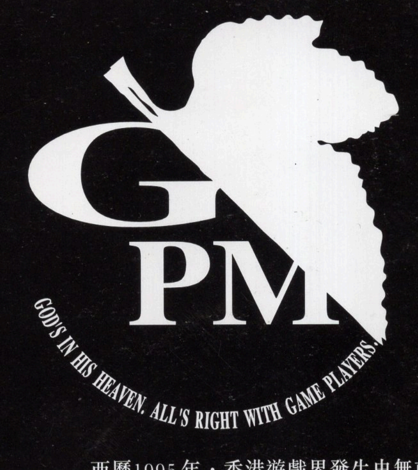
一級猛料..................................$200
二級勁料..................................$100
三級好料..................................$ 50
四級碎料..............留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利





西曆1995年，香港遊戲界發生史無前例的大災難，多款次世代機湧現。這次災難引發了都市規模經濟的澎脹，激發內戰及民族紛爭，一半以上年青人頓時淪為機迷。人們把這次災難稱之為「SECOND IMPACT」。

為了應付這次災難所帶來的影響，超常理國際有限集合體「GPM」成立。

GPM花了2年時間、耗用了超家庭預算規模的經費，開發對遊戲迷泛用型攻略雙周刊物《遊戲誌》，並透過秘密組織，挑選18歲以上的適格者作為編輯，捱更抵夜、通宵達旦，以饗機迷。

如今，GPM正找尋第八適格者，凡有志投身本組織，獻上無限創意、攻略心得者均有被取錄機會，應選者需對電視遊戲行業有一定程度了解，具備一定程度閱讀日本語文之能力，中文程度良好，與市場同調率正常。有意者請撰寫一份約800字有關任何一隻最近推出遊戲的玩法介紹，連同個人履歷，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 GPM組織」收。經初步考核後，本組織將個別聯絡各應選者進行同調測試。

EPISODE Z

第八之適格者
EIGHTH CHILDREN

遊戲誌
一九九六年
遊戲人間座檯月曆



□《遊戲誌》出版日



七月

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

八月

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31





遊戲誌
一九九六年
遊戲人間座檯月曆

□《遊戲誌》出版日

九月

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					



十月

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		





遊戲誌
一九九六年
遊戲人間座檯月曆

□《遊戲誌》出版日

十一月

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

十二月

日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

請沿——線剪出
在此黏合
摺線